técnicas participativas para la educación popular

ISBN 9977-926-00-x

Texto: Laura Vargas Vargas
Graciela Bustillos de Nuñez

Diseño Gráfico, Dibujos y Portada:
Miguel Marfán

© Alforja, Programa Coordinado de Educación Popular, Costa Rica.

Editado en Chile por CIDE

© Centro de Investigación y Desarrollo de la Educación.
Registro No 67.800 - año 1987
Santiago de Chile
Derechos Reservados

2da Edición - Mayo de 1989
3era Edición - Marzo de 1990

Impreso en el Centro de Investigacion y Desarrollo de la Educación, CIDE
Erasmo Escala 1825 Santiago de Chile

PRESENTACION

Queremos empezar la presentación de este libro haciendo un reconocimiento a sus verdaderos autores: los educadores populares de Nicaragua, México, Honduras, Panamá y Costa Rica, que en múltiples talleres de capacitación metodológica han creado y recreado la mayoría de las técnicas aquí presentes.

Mencionamos especialmente a los compañeros de IMDEC Guadalajara, que a lo largo de 20 años de trabajo han elaborado una serie de técnicas, las cuales hoy día son aplicadas en muchos países de América Latina, por ser de los iniciadores de un trabajo formativo sistemático dentro de la Educación Popular, utilizando las técnicas participativas. Junto con ellos, a los compañeros de C.C.S. de Panamá quienes ubicaron creativamente las técnicas participativas en la perspectiva liberadora de la Educación Popular. Estos compañeros en base a su experiencia, abrieron pistas en esta línea al Programa Coordinado Alforja del cual forma parte.

También en este libro están presentes muchas otras técnicas. Algunas han sido publicadas en libros y folletos en distintos países. Otras han sido relatadas por compañeros que las han creado y utilizado en su trabajo. Sin embargo, ninguna de ellas es presentada tal como fue publicada o relatada; todas tienen variaciones en cuanto a cómo concebimos su aplicación y cómo han sido utilizadas en el Programa Coordinado de Educación Popular Alforja.

Por esto, el contenido de este libro es el resultado de un trabajo práctico y colectivo; de ahí parte su riqueza y enseñanza, la cual queremos compartir con todos aquellos que estamos luchando por un verdadero proceso educativo que realmente haga de los hombres y mujeres del pueblo Latinoamericano sujetos capaces de apropiarse, transformar y mejorar la realidad que nos rodea.

El objetivo central de esta publicación es el de aportar **herramientas** para el trabajo de Educación Popular. Pretendemos presentar estas herramientas, no sólo con una mera descripción de "cómo son", sino ubicando el **papel pedagógico** que cumplen en un proceso de formación.

La presente edición contiene

a. **Dinámicas de animación y presentación:** Una serie de técnicas que permitan crear un ambiente fraterno, participativo y horizontal en el trabajo de formación.

b. **Técnicas de análisis general:** Un conjunto de técnicas que pueden ser utilizadas para el tratamiento de cualquier tema.

c. **Ejercicios de abstracción:** Cuyo objetivo central es desarrollar la capacidad de abstracción y síntesis.

d. **Ejercicios de comunicación:** Cuyo objetivo es introducir a la problemática específica de la comunicación, tanto personal como social.

e. **Técnicas de organización y planificación:** Su objetivo central es permitir a distintos grupos ver la importancia de organizarse y planificar correctamente el trabajo para conseguir sus objetivos, y a la vez dar herramientas concretas para planificar correcta y democráticamente su trabajo.

Queda sin embargo en proceso de elaboración la tercera edición de las "Técnicas Participativas para la Educación Popular", que será editado a principios de 1985 con el siguiente contenido:

Técnicas de análisis estructural, las cuales permiten entrar al estudio de la estructura social, y ubicar problemáticas particulares en su dimensión estructural.

Técnicas de análisis económico: cuyo objetivo específico es permitir profundizar en el análisis económico de la realidad que vivimos, tanto presente, como pasada.

Técnicas de análisis político: cuyo objetivo es analizar la estructura jurídico-política de la sociedad, donde se presentan técnicas que nos permiten dar elementos para el análisis de coyuntura y el análisis histórico.

Técnicas de análisis ideológico: el objetivo central es introducirnos al análisis de la superestructura ideológica, a la vez que analizar los aspectos particulares de la misma. Técnicas que nos permiten entrar a analizar la problemática cultural y sus manifestaciones en los distintos campos.

Esperamos que ese material sea realmente útil para el trabajo que realizamos y que en él estas técnicas se vayan recreando permanentemente.

El Equipo Alforja

INTRODUCCION

¿POR QUE TECNICAS PARTICIPATIVAS EN EDUCACION POPULAR?

Desde hace mucho tiempo se aplican técnicas participativas, tanto en el trabajo de Educación Popular como en una serie de actividades de promoción.

El uso que se les ha dado a las técnicas participativas sin embargo ha sido muy diverso:

1. Han sido muy utilizadas en lo que podemos llamar una **línea "psicologista"**, siendo éste uno de los primeros usos que tuvieron las técnicas participativas, orientadas a cohesionar grupos en sí y para sí, nada más. Surgen aquí una serie de técnicas "grupales", con las que se trabaja por lo general en pequeños grupos y lo central es conseguir la desinhibición de los individuos y su identificación con el grupo.

2. Otra línea que podemos identificar, es la utilización de técnicas participativas para el trabajo **con grupos de base**. Su utilización busca hacer más sencilla, simple y entretenida la reflexión sobre un tema. No se plantea la profundización del tema y su uso se ve como exclusivo para sectores de base sin mayor nivel académico.

3. Una tercera línea es la que reduce la Educación Popular a la aplicación de las técnicas participativas, donde los coordinadores se convierten en puros "dinamiqueros", sin tomar en cuenta la perspectiva transformadora del proceso educativo.

USO Y PAPEL QUE LES DAMOS A LAS TECNICAS PARTICIPATIVAS.

Como primera afirmación, creemos que las técnicas son **sólo instrumentos** en un proceso de formación.

Afirmamos esto, porque hablar de un proceso educativo es hablar de una forma específica de adquirir conocimientos, y el crear y recrear el conocimiento, es un proceso que implica una concepción metodológica a través de la cual éste proceso se desarrolla.

En los procesos de formación en la Educación Popular, creemos que lo fundamental no está en el "uso "de técnicas participativas en sí, sino en la concepción metodológica que guía el proceso educativo.

Frecuentemente se habla de "metodologías participativas "haciendo referencia por lo general a la utilización de las **técnicas participativas**, pero con una **concepción metodológica** tradicional, en la que interesa sobre todo el aprendizaje de conceptos y no el hacer un proceso educativo basado en una permanente recreación del conocimiento.

Nuestra experiencia nos ha hecho precisar nuestra concepción metodológica basándonos en la teoría dialéctica del conocimiento y partiendo de esto afirmamos que la Educación Popular debe fundamentarse en una concepción metodológica dialéctica.

¿Esto qué significa?

a. Significa partir siempre de la práctica, o sea de lo que la gente sabe, vive y siente; las diferentes situaciones y problemas que enfrentan en su vida, y que en un programa educativo se plantean como **temas** a desarrollar.

b. Desarrollar un proceso de teorización sobre esa práctica, no como un salto a lo "teórico "sino como un proceso sistemático, ordenado, progresivo y al ritmo de los participantes, que permita ir descubriendo los elementos teóricos e ir profundizando de acuerdo al nivel de avance del grupo.
El proceso de teorización así planteado, permite ir ubicando lo cotidiano, lo inmediato, lo individual y parcial, dentro de lo social, lo colectivo, lo histórico, lo estructural.

c. Este proceso de teorización debe permitir siempre regresar a la práctica para transformarla, mejorarla y resolverla; es decir, regresar con nuevos elementos que permitan que el conocimiento inicial, la situación, el sentir del cual partimos, ahora **nos lo podemos explicar y entender**, integral y científicamente.
Por lo tanto, podemos fundamentar y asumir concientemente compromisos o tareas. Aquí es cuando decimos que la teoría se convierte en guía para una práctica transformadora.

Creemos que las técnicas deben ser **participativas** para realmente generar un proceso de aprendizaje como el que se plantea, porque permiten:

a. Desarrollar un proceso colectivo de discusión y reflexión.

b. Permiten **socializar** el conocimiento individual, enriquecer éste y potenciar realmente el conocimiento colectivo.

c. Permiten desarrollar una experiencia de reflexión educativa común. Muchas de estas técnicas permiten tener un **punto común** de referencia a través del cual los participantes aportan su experiencia particular, enriqueciendo y ampliando de esa experiencia colectiva.

d. Permiten realmente una creación colectiva del conocimiento donde todos somos partícipes en su elaboración y por lo tanto, también de sus implicancias prácticas.

Como dijimos, las técnicas son **sólo herramientas** que están en función de un proceso de formación u organización.

Una técnica en **sí misma** no es formativa ni tiene un carácter pedagógico. Para que una técnica sirva como herramienta educativa, debe ser utilizada en función de un tema específico, con un objetivo concreto e implementada de acuerdo a los participantes con los que se está trabajando.

ELEMENTOS A TOMAR EN CUENTA EN LA UTILIZACION DE LAS TECNICAS

Como toda herramienta, hay que saber para qué sirve una técnica, y cómo y cuándo debe utilizarse.

Las técnicas debemos dirigirlas siempre hacia el logro de un objetivo preciso.

a. Como mencionamos anteriormente el uso de las técnicas debe estar siempre en función de los **objetivos concretos** que tenemos en un programa de formación.

Por ejemplo, si estamos trabajando el tema "Cooperativismo", nos planteamos objetivos específicos para cada uno de los puntos del tema:

Tema	Objetivo
La cooperación	Ver la importancia del trabajo en equipo y el aporte individual.
La organizacion cooperativa	Analizar la importancia de la organización en el trabajo colectivo.
etc	

Debemos elegir, entonces técnicas que permitan lograr cada uno de los objetivos que nos hemos planteado. Elegimos, por ejemplo el "Rompecabezas de la Organización" (página 55) para ver el tema de la Cooperación: esta técnica nos da elementos simbólicos para discutir y llegar al objetivo propuesto. Teniendo el objetivo claro podemos guiar la discusión hacia el tema de interés y evitar que ella se disperse en otros aspectos que no son importantes para el tema en estos momentos. El aspecto de la comunicación que está presente en esta técnica se discute pero no se centra la discusión en el, ya que no se trata de analizar

el papel de la comunicación en ese momento.

Por tanto, es el objetivo que tenemos propuesto, el que nos orienta para saber qué técnica es *más conveniente utilizar, y el cómo utilizarla.*

> **Cuando elegimos una técnica debemos tener claro qué objetivo queremos lograr con ella.**

b. Así como debemos relacionar la técnica con el objetivo, debemos también **precisar el procedimiento** a seguir para su aplicación de acuerdo a:

- **el número de participantes**
- **el tiempo disponible**

Retomando nuestro ejemplo del cooperativismo, tenemos la técnica; ahora precisamos el procedimiento:

Tema	Objetivo	Técnica	Procedimiento
La Cooperación	Ver la importancia del trabajo colectivo y el aporte individual.	Rompecabezas	- 4 grupos de 5 personas al azar. - Repartir los rompecabezas. - Discusión en **grupos** de lo que sucedió en la dinámica y los problemas de cooperación que se dieron. - **Plenario**: cuáles de esos problemas son los más sentidos en su trabajo. **Conclusiones** de la discusión (Anotar en la pizarra)

Teniendo en cuenta el procedimiento y la aplicación de la técnica, se calcula el tiempo aproximado que se necesita

Siempre se debe detallar el procedimiento, eso nos permite conducir correctamente la téonica hacia el objetivo planteado, nos permite precisar el manejo de la técnica.

> **Toda técnica debemos: conocerla bien, saberla utilizar en el momento oportuno y saberla conducir correctamente.**

c. Es frecuente que con una técnica muy sencilla, nos entusiasmemos y queramos llegar a causas y respuestas al problema o tema que se está trabajando, más allá del objetivo que nos habíamos propuesto.
Cuando utilizamos cualquier técnica ésta nos da elementos que motivan la discusión; siempre tenemos que tener claro ¿Hasta dónde queremos y podemos llegar en una discusión con esa técnica?
La respuesta a esta pregunta varía y depende casi exclusivamente del coordinador. Este debe tener en cuenta primero que nada, el objetivo que se ha propuesto, éste le sirve como orientación; también debe tener presente las inquietudes y entusiasmo por la discusión que se genere en los participantes y ser lo suficientemente flexible:

   a. para no cortar una discusión que puede ayudar en ese momento a aclarar más el tema, o

   b. detener la discusión para que el proceso de reflexión se realice de forma ordenada y no saltar a generalidades que no ayudan a profundizar realmente en el tema.

> **Una sola técnica por lo general, no es suficiente para trabajar un tema. Siempre debe estar acompañada de otras que permitan un proceso de profundización ordenado y sistemático.**

También es usual abusar de los elementos simbólicos de una dinámica y hacer con ellos comparaciones muy forzadas sobre la realidad. Por ejemplo, utilizar una dinámica de animación como "Las lanchas", (página1.12 para reflexionar sobre la importancia del trabajo en equipo. El quitarle el carácter de animación pura que tiene la dinámica, es no reconocer su particularidad y seguramente creará confusión).

> **Es importante saber ubicar las características particulares de cada técnica: sus posibilidades y límites.**

d. Un elemento importante a tomar en cuenta para la aplicación de cualquier técnica es tener **imaginación y creatividad**, para modificarlas, adecuarlas y crear nuevas, de acuerdo a los participantes y a la situación específica que se debe enfrentar.
Este elemento nos permite no amarrarnos a la técnica en sí, sino al proceso de formación que estamos tratando de llevar a cabo, donde lo fundamental no es la técnica sino el objetivo que se persigue, el proceso mismo de formación, la concepción metodológica que guía.
Una técnica puede tener múltiples variantes y múltiples procedimientos, al aplicarla con diferentes participantes, en diferentes situaciones, o para diferentes objetivos.

> **Las técnicas deben ponerse al alcance de todos para que sean utilizadas creativamente.**

TIPOS DE TECNICAS

Hacemos esta breve clasificación de las técnicas, basándonos en los sentidos básicos que tenemos para comunicarnos, tomando en cuenta cuáles de ellos son los que intervienen de forma más activa en cada una de las técnicas que utilizamos. Con esto pretendemos dar algunas recomendaciones prácticas que debemos tomar en cuenta para la utilización y creación de técnicas participativas.

No pretendemos hacer una clasificación estática, ya que muchas técnicas combinan el conjunto de las aptitudes del ser humano para expresar y comunicar sus ideas.

A. Técnicas o Dinámicas Vivenciales:

Las técnicas vivenciales se caracterizan por crear una situación ficticia, donde nos involucramos, reacionamos y adoptamos actitudes espontáneas; **nos hacen vivir una situación.**

Podemos diferenciar las técnicas vivenciales en:

- **Las de animación** (toda la primera parte de este libro). Cuyo objetivo central es animar, cohesionar, crear un ambiente fraterno y participativo.

Estas técnicas deben ser **activas**, deben tener elementos que permitan **relajar** a los participantes, involucrar al conjunto y deben tener presente el **humor.**

- **Las de análisis** (Por ejemplo: "El muro", "El pueblo necesita", "Las botellas", etc.). El objetivo central de estas dinámicas es dar elementos simbólicos que permitan reflexionar sobre situaciones de la vida real.

Aparte del elemento simbólico, **el tiempo** juega un papel importante en la mayoría de las técnicas vivenciales: les da dinamismo en la medida que es un elemento de presión.

El que está coordinando una dinámica vivencial debe hacer un uso flexible del tiempo, de acuerdo a como se está desarrollando la dinámica; sea para presionar, sea para permitir que elementos propios del grupo de participantes se desarrollen. Otro aspecto a tomar en cuenta son las "reglas "en las dinámicas. Estas siempre deben ser aplicadas con flexibilidad; no son estrictas ni intransigibles, y son elementos también de reflexión, por lo que debemos analizar el significado que tienen en la realidad.

B. Técnicas con Actuación:
(por ejemplo, Sociodrama, Juego de roles, Cuento dramatizado, etc.)

El elemento central es la expresión corporal a través de la cual representamos situaciones, comportamientos, formas de pensar.
Para que estas técnicas cumplan su objetivo siempre que las vamos a aplicar, debemos dar recomendaciones prácticas, por ejemplo:

- Presentación ordenada, y coherente.
- Dar un tiempo **limitado** para que realmente se sinteticen los elementos centrales.

- Que se utilice realmente la expresión corporal, el movimiento, los gestos, la expresión.

- Que se hable con voz fuerte.

- Que no hablen y actúen dos a la vez.

C. Técnicas Auditivas y Audiovisuales:
(Por ejemplo una charla, un radio-foro, una película, un diaporama, etc.)

La utilización del sonido o de su combinación con imágenes es lo que le da la particularidad a estas técnicas. Debemos tomar en cuenta los siguientes elementos:

- Para usar una técnica auditiva o audiovisual se ha requerido de un trabajo de elaboración previa que por lo general no es producto de la reflexión o análisis que el grupo mismo ha realizado.

En ellas se presenta una situación, o un tema, con una interpretación basada en una investigación, análisis y ordenamiento específico de quienes la produjeron.
En este sentido, decimos que aportan siempre elementos de información adicional para que el grupo que lo esta utilizando enriquezca su reflexión y analisis sobre algún tema. Encierran siempre un punto de vista particular y esto lo tenemos que tomar en cuenta, es un material que aporta elementos nuevos o interpretaciones que permitan **profundizar** en el tema que se este viendo.

Cuando utilizamos estas técnicas es necesario que los coordinadores conozcan su contenido de antemano para que realmente sirvan como una herramienta de reflexion y no solo como una distraccion. Por esto es importante siempre hacer una

discusión para **analizar el contenido** o mensaje presentado con una técnica auditiva o audiovisual. Es muy útil el tener preparadas algunas preguntas para esta etapa que permitan relacionar el contenido con la realidad del grupo.
También es bueno utilizar otras técnicas para analizar en grupos el contenido de una charla o proyección, luego de éstas.

d. Técnicas Visuales

Podemos diferenciar dos tipos:

1. **Técnicas escritas:** todo aquel material que utiliza la escritura como elemento central (Por ejemplo, papelógrafo, lluvia de ideas por tarjetas, lectura de textos, etc.)

2. **Técnicas gráficas:** todo material que se expresa a través de dibujos y símbolos (Por ejemplo, afiche, "Lectura de cartas", "Uno para todos", etc.)

1. En las técnicas escritas podemos hablar de:

   - Las que son **elaboradas por un grupo** en el proceso de capacitación (como por ejemplo papelógrafo, lluvia de ideas por tarjetas, etc.) se caracterizan por ser el resultado directo de lo que el grupo conoce, sabe o piensa sobre un determinado tema; es el producto del trabajo colectivo en el momento mismo de su aplicación.

   En la utilización de este tipo de técnicas debemos procurar:

   - que la letra sea clara, y según la técnica, lo suficientemente grande para poder ser leída por todos.

   - que la redacción sea concreta; se trata de dejar por escrito ideas centrales síntesis de una discusión.

Este tipo de técnicas ayudan a centrar y concretizar las ideas y reflexiones del grupo de participantes.

   - Los materiales **elaborados previamente** (como por ejemplo lectura de textos, "levántense y siéntense") que son el resultado de una reflexión o interpretación de personas externas al grupo o una elaboración individual. Se utilizan para aportar elementos nuevos a la reflexión del grupo.
   En la utilización de estas técnicas es importante ver si la redacción y el contenido corresponde al nivel de los participantes. Que su utilización siempre esté acompañada de procedimentos que permitan la participación y discusión colectiva del contenido de lo que se ha dado a leer.

2. Las técnicas gráficas expresan contenidos **simbólicamente**, por lo que requieren de un proceso de descodificación, o sea, de interpretación de esos símbolos.

Siempre que utilizamos este tipo de técnicas es recomendable empezar por **describir** los elementos que están presentes en el gráfico; luego, que los participantes que **NO** elaboraron el trabajo hagan una **interpretación** y que finalmente sean las personas que lo elaboraron las que expongan cuáles son las ideas que trataron de expresar. Esto permite una participación de todos en la medida que exige un esfuerzo de interpretación por parte de unos y de comunicación por parte de los otros.

A LOS QUE COORDINAN:

Para que la aplicación de una técnica sea efectiva en su sentido pedagógico, es imprescindible que el coordinador:

1. Antes de escoger la técnica se haya contestado las siguientes preguntas claramente:

   - ¿Qué tema vamos a trabajar?

   - ¿Cuál es el objetivo que se quiere lograr? (¿Para qué?)

   - ¿Con quiénes se va a trabajar? (características de los participantes)

2. Una vez contestadas esas tres preguntas, plantearse **qué técnica** es la más adecuada para tratar ese tema, para lograr esos objetivos propuestos, con esos participantes específicos.

3. Un tercer paso que todo coordinador debe precisar una vez resueltos los otros dos, es cómo va a implementar la técnica: detallar el **procedimiento** que va a seguir en su aplicación. Una vez precisado esto, calcular y ajustar el procedimiento de acuerdo al tiempo disponible.

4. Un elemento imprescindible es que los que coordinan **conozcan** el tema que se está tratando, para poder **conducir** correctamente el proceso de formación y **enriquecerlo** con todos los elementos que surjan de la participación de la gente.

- **Sugerencias para la discusión de una técnica:**

Cuando aplicamos cualquier técnica podemos tener las siguientes preguntas y pasos básicos que nos ayudan a desarrollar ordenadamente el proceso de discusión

1. **Motivación inicial para centrar el tema**: que los participantes se ubiquen en el tema que se va a tratar. (En el caso de las dinamicas vivenciales, esta ubicación se debe realizar de forma general para que la dinamica no pierda su fuerza de esponteneidad).

2. Una vez realizada la tecnica, y de acuerdo al tipo de tecnica que utilizamos empezamos por preguntar:

¿Qué escuchamos? (técnicas auditivas)	¿Qué vimos? (audiovisuales)
¿Qué sentimos? ¿Qué pasó? (técnicas vivenciales)	¿Qué leímos o presentamos? (técnicas escritas o gráficas)

Este paso nos permite un primer ordenamiento colectivo reconstruyendo o recordando los principales elementos.

3. Una vez realizada la etapa anterior, pasamos a **analizar** más a fondo los elementos presentes en la técnica: su sentido, lo que nos hace pensar:

   ¿Qué pensamos sobre los elementos vistos, dichos o vividos?

4. Luego relacionamos todos esos elementos con la realidad misma.

   ¿Qué relación tiene esto con la realidad?
   ¿Cómo se da en nuestro barrio, ciudad, etc.?

En este momento la técnica, que sirvió para motivar, se deja de lado para entrar de lleno a analizar los aspectos de la realidad que interesan.

5. Llegar a una conclusión o síntesis de lo discutido:

   ¿Qué conclusión podemos sacar?

   ¿Cómo resumimos lo discutido?

Estas sugerencias de discusión sobre las técnicas debemos asumirlas con, **creatividad** y de forma **flexible**. Estos dos elementos importantes nos van a permitir llevar a cabo un proceso educativo que sea participativo, democrático y sobre todo, profundo y sistemático.

Laura Vargas, Abril 1984

1. dinámicas de presentación y animación

El objetivo de las dinámicas de animación, aplicadas a la Educación Popular es: desarrollar la participación al máximo y crear un ambiente fraterno y de confianza.

Deben utilizarse en jornadas de capacitación:

a) al inicio de la jornada, para permitir la integración de los participantes.

b) después de momentos intensos y de cansancio para integrar y hacer descansar a los participantes.

El abuso en las dinámicas de animación puede afectar la seriedad de la jornada de capacitación, por lo que el coordinador debe tener siempre claro el objetivo para el cual utiliza estas técnicas.

presentación por parejas

I. OBJETIVO: PRESENTACION, ANIMACION

II. DESARROLLO:

Los coordinadores dan la indicación de que nos vamos a presentar por parejas y que éstas deben intercambiar determinado tipo de información que es de interés para todos, por ejemplo: el nombre, el interés que tiene por el curso, sus expectativas, información sobre su trabajo, su procedencia y algún dato personal.

Cada persona busca un compañero que no conozca y conversan durante cinco minutos.
Luego en asamblea cada participante presenta a su pareja.
LUCIA ES PROFESORA, TRABAJA CON NIÑOS PEQUEÑITOS, PESA 54 KILOS, ES SOLTERA CON NOVIO Y QUIERE SEGUIR ESTUDIANDO

La duración de esta dinámica va a depender del número de participantes, por lo general se da un máximo de tres minutos por pareja para la presentación en plenario.

III. RECOMENDACIONES:

Siendo una técnica de presentación y animación, debe intercambiarse aspectos personales como por ejemplo: algo que al compañero le gusta, si tiene hijos, etc.

La información que se recoge de cada compañero, se expresa en plenario de forma general, sencilla y breve.

El coordinador debe estar atento para animar y agilizar la presentación.

IV. CUANDO SE UTILIZA

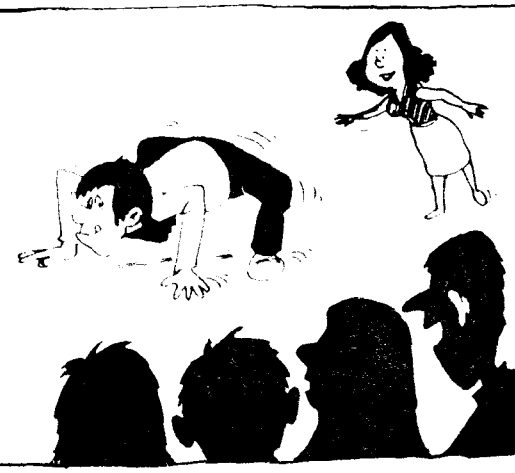
Su utilización es específica para el inicio de un taller o jornada educativa.

V. VARIACIONES:

1. *El mismo procedimiento que el* anterior, sólo que cada persona se compara a un animal o cosa que identifica de alguna manera rasgos de su personalidad (características de trabajo, de carácter, etc.). Y explicar por qué se compara con tal animal o cosa.

PRESENTACION SUBJETIVA:

A esta comparación se le llama *"presentación subjetiva"*. Puede decirse o actuarse. Por ejemplo: una vez dichas las características de la pareja, el que la presenta actúa en forma de mímica, imitando a una hormiga; el plenario trata de identificar qué está tratando de representar el compañero; luego se explica por qué el compañero se identificó con la hormiga.



2. Cuando se está trabajando con un grupo en que se conocen bastante, las parejas se forman entre las personas que más se conocen entre sí; se da un minuto para que cada quien piense **con qué va a comparar a su pareja**, sin decírselo a ella.

Se empieza la representación en plenario dando los datos básicos y luego la comparación en forma de **mímica o solo con palabras** procediendo de la misma manera que las anteriores según la forma que se haya elegido.

VI. RECOMENDACIONES:

- Se recomienda dar instrucciones claras sobre: cómo formar las parejas, qué datos personales intercambiar, y dar ejemplos de comparaciones posibles.

EN EL CASO DE LA REPRESENTACIÓN ACTUADA ES MEJOR DECIR QUE VA A SER HECHA CON MÍMICA, RECIÉN EN EL MOMENTO EN QUE SE VA A INICIAR LA PRESENTACIÓN...
...PARA HACERLO MÁS IMPACTANTE.

el amigo secreto

I. OBJETIVO:

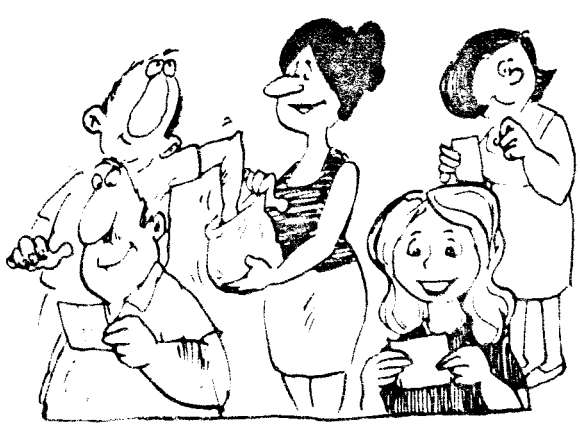
Crear un clima de compañerismo e integración.

II. MATERIAL:

- Papeles pequeños.

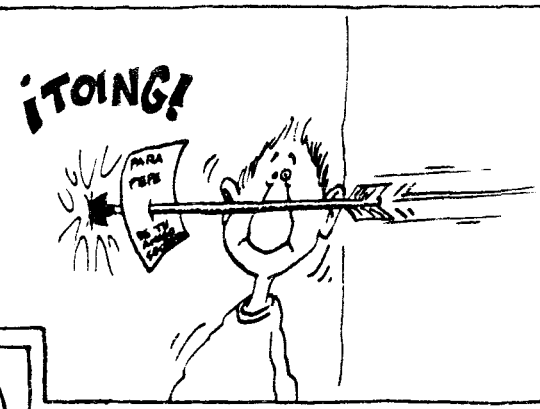
III. DESARROLLO:

El primer día del taller o curso, se le pide a los participantes que cada uno de ellos escriba en un papel su nombre, a qué se dedica y alguna característica personal (como cosas que le gustan, etc.). Una vez que todos los participantes hayan escrito su nombre se ponen en una bolsa o algo similar y se mezclan todos los papeles; luego cada persona saca un papelito a la suerte, sin mostrarlo a nadie; el nombre que está escrito corresponde al que va a ser su *"amigo secreto"*.



Una vez que todos tengan a su amigo secreto, se explica que durante el tiempo que vamos a trabajar juntos debemos comunicarnos con el amigo secreto de tal forma que éste no nos identifique. Que el sentido de esta comunicación es levantar el ánimo de una manera simpática y fraternal, hacer bromas, (siempre y cuando estas no vayan a perjudicar a ninguna persona), reconocer sus aportes, hacer críticas constructivas, etc.

Esto implica que vamos a observar a nuestro amigo secreto, y todos los días debemos comunicarnos con él, (por lo menos una vez), enviándole alguna carta o algún obsequio (lo que la imaginación de cada quién le sugiera).



Para hacer llegar nuestro mensaje al amigo secreto, lo enviamos con otro compañero del taller , o lo colocamos en algún sitio específico en que sepamos que el compañero lo va a encontrar; nadie debe delatar quién es el amigo secreto de quién.

El último día del taller se descubren los amigos secretos. A la suerte, pasa algún compañero y dice quién cree él que es su amigo secreto, y por qué; luego se descubre si acertó o no y el verdadero amigo secreto se manifiesta y luego a él le toca descubrir a su amigo secreto y así sucesivamente hasta que todos hayan encontrado el suyo.

baile de presentación

I. OBJETIVOS

Conocerse a partir de actividades afines, objetivos comunes o intereses específicos.

II. MATERIAL:

- Una hoja de papel para cada participante.
- Lápices.
- Alfileres o Maskin tape.
- Algo para hacer ruido: radio, cassette, tambor o un par de cucharas.

III. DESARROLLO

Se plantea una pregunta específica, como por ejemplo: ¿Qué es lo que más le gusta del trabajo que realiza?, la respuesta debe ser **breve**, por ejemplo: *"preparar el terreno para la siembra"*; otro: *"que estoy en contacto con la gente"*, otro: *"que me permite ser creativo"*, etc.

En el papel cada uno escribe su nombre y la respuesta a la pregunta que se dio y se prende con maskin o alfileres en el pecho o en la espalda.

Se pone la música y al ritmo de ésta se baila, dando tiempo para ir encontrando compañeros que tengan respuestas semejantes o iguales a las propias.

Conforme se van encontrando compañeros con respuestas afines se van cogiendo del brazo y se continúa bailando y buscando nuevos compañeros que puedan integrar al grupo.

Cuando la música para, se ve cuántos grupos se han formado; si hay muchas personas solas, se da una segunda oportunidad para que todos encuentren a su grupo.

Una vez que la mayoría se haya formado en grupos, se para la música. Se da un corto tiempo para que intercambien entre sí el porqué de la respuesta de sus tarjetas;

luego el grupo expone al plenario en base a qué afinidad se conformó, cuál es la idea del grupo sobre el tema, (por ejemplo, porqué eso es lo que más les gusta de su trabajo, etc.) y el nombre de sus integrantes.

Los compañeros que están solos exponen igualmente su respuesta.

IV RECOMENDACIONES:

La pregunta que se formule debe estar muy de acuerdo al tipo de participantes, puede aplicarse por ejemplo, para conocer la opinión que tienen sobre algún aspecto en particular sobre el cual se va a trabajar, durante el curso o taller.

canasta revuelta

I. OBJETIVO: ANIMACION, PRESENTACION

II. DESARROLLO:

– Todos los participantes se forman en círculo con sus respectivas sillas. El coordinador queda al centro, de pie.

Se explica a los compañeros que están a la derecha de cada quien que se les llamará "piñas" (u otra fruta)
... y que los que están a la izquierda, "naranjas" (u otra)
Además, todos debemos saber el nombre de los dos compañeros que están sentados a nuestro lado

– En el momento que el coordinador señale a cualquiera diciéndole ¡Piña!, éste debe responder el nombre del compañero que esté a su derecha. Si le dice: ¡Naranja!, debe decir el nombre del que tiene a su izquierda. Si se equivoca o tarda más de 3 segundos en responder, pasa al centro y el coordinador ocupa su puesto.

– En el momento que se diga ¡Canasta Revuelta!, todos deberán cambiar de asiento. (El que está al centro, deberá aprovechar esto para ocupar uno y dejar a otro compañero al centro).

RECOMENDACIONES:

- Esta dinámica debe hacerse rápidamente, para que mantenga el interés, porque cada vez que se diga **"canasta revuelta"** el nombre de las piñas y las naranjas varía.
  De todos modos, es conveniente que se pregunte unas 3 ó 4 veces el nombre de la fruta antes de revolver la canasta.
- Esta dinámica se utiliza para reforzar el conocimiento de los nombres de los participantes en un curso o taller, pero no es la más adecuada para iniciar una presentación.
- Generalmente se aplica al segundo día, luego de haber utilizado el día anterior otra dinámica de presentación.

la telaraña

I OBJETIVO:
Presentación, integración

II.–MATERIALES: Una bola de cordel, ovillo de lana, etc.

III.–DESARROLLO:

Los participantes se colocan de pie formando un círculo y se le entrega a uno de ellos la bola de cordel; el cual tiene que decir su nombre, procedencia, tipo de trabajo que desempeña, interés de su participación, etc. Luego, éste toma la punta del cordel y lanza la bola a otro compañero, quien a su vez debe presentarse de la misma manera. La acción se repite hasta que todos los participantes quedan enlazados en una especie de **telaraña.**

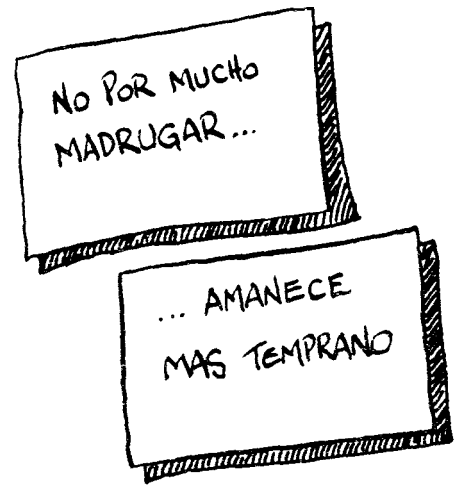
Una vez que todos se han presentado, quien se quedó con la bola debe regresarla al que se la envió, repitiendo los datos dados por su compañero. Este a su vez, hace lo mismo de tal forma que la bola va recorriendo la misma trayectoria pero en sentido inverso, hasta que regresa al compañero que inicialmente la lanzó. Hay que advertir a los participantes la importancia de estar atentos a la presentación de cada uno, pues no se sabe a quien va a lanzarse la bola y posteriormente deberá repetir los datos del lanzador.

LOS REFRANES

I.-OBJETIVO:

Presentación y Animación

EJEMPLO:

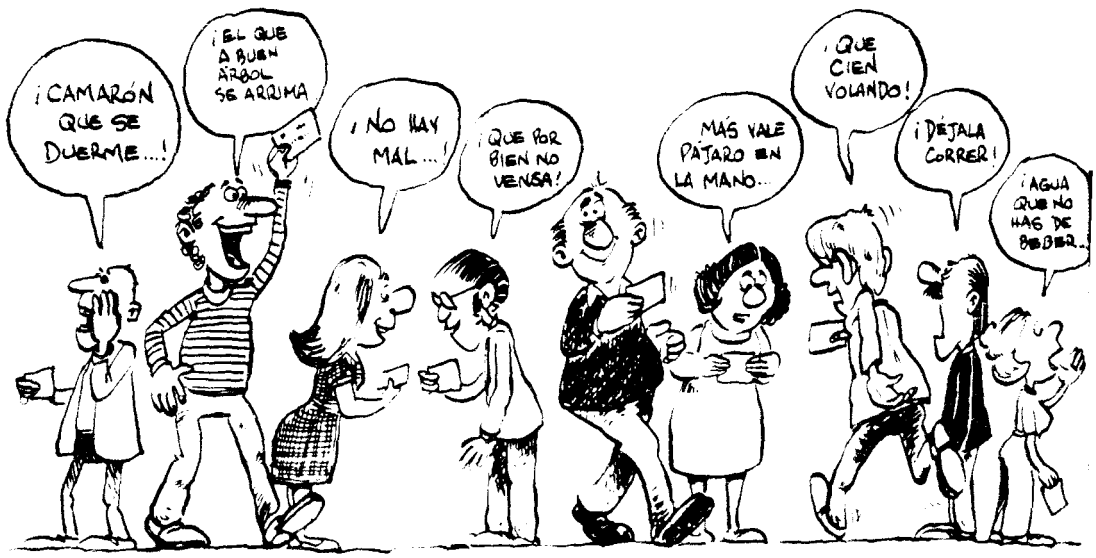


II.-MATERIALES:

Tarjetas en las que previamente se han escrito fragmentos de refranes populares; es decir, que cada refrán se escribe en dos tarjetas, el comienzo en una de ellas y su complemento en otra.

III.-DESARROLLO:

Esta dinámica se usa en combinación con la presentación por parejas. Se reparten las tarjetas entre los asistentes y se les pide que busquen a la persona que tiene la otra parte del refrán; de esta manera, se van formando las parejas que intercambiarán la información a utilizar en la presentación.


¡CAMARÓN QUE SE DUERME...!
¡EL QUE A BUEN ÁRBOL SE ARRIMA...
¡NO HAY MAL...!
¡QUE POR BIEN NO VENSA!
MÁS VALE PÁJARO EN LA MANO...
¡QUE CIEN VOLANDO!
¡DÉJALA CORRER!
¡AGUA QUE NO HAS DE BEBER...

IV RECOMENDACIONES:

Se puede tratar de buscar refranes poco comunes para darlos a conocer.

Los nombres escritos

I.–OBJETIVO.

Presentación, ambientación

II.–MATERIALES:

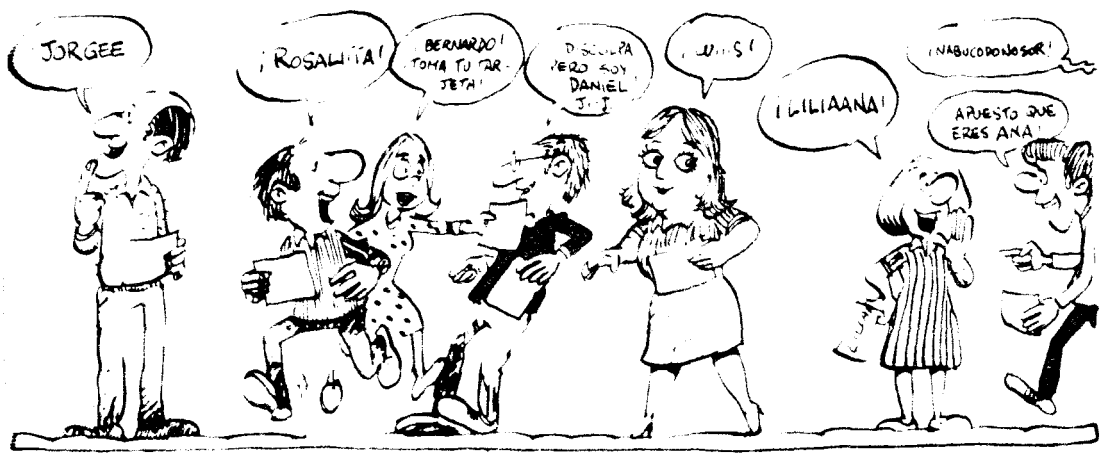
- Tarjetas
- Alfileres o maskin tape

III.–DESARROLLO:

Unos doce participantes forman un círculo y cada uno de ellos se prende en el pecho una tarjeta con su nombre. Se da un tiempo prudencial para que cada quien trate de memorizar el nombre de los demás compañeros. Al terminarse el tiempo estipulado, todo mundo se quita la tarjeta y la hace circular hacia la derecha durante unos minutos, y se detiene el movimiento.

Como cada persona se queda con una tarjeta que no es la suya, debe buscar a su dueño y entregársela, en menos de diez segundos. El que se quede con una tarjeta ajena, da prenda.

El ejercicio continúa hasta que todos los participantes se aprendan los nombres de sus compañeros



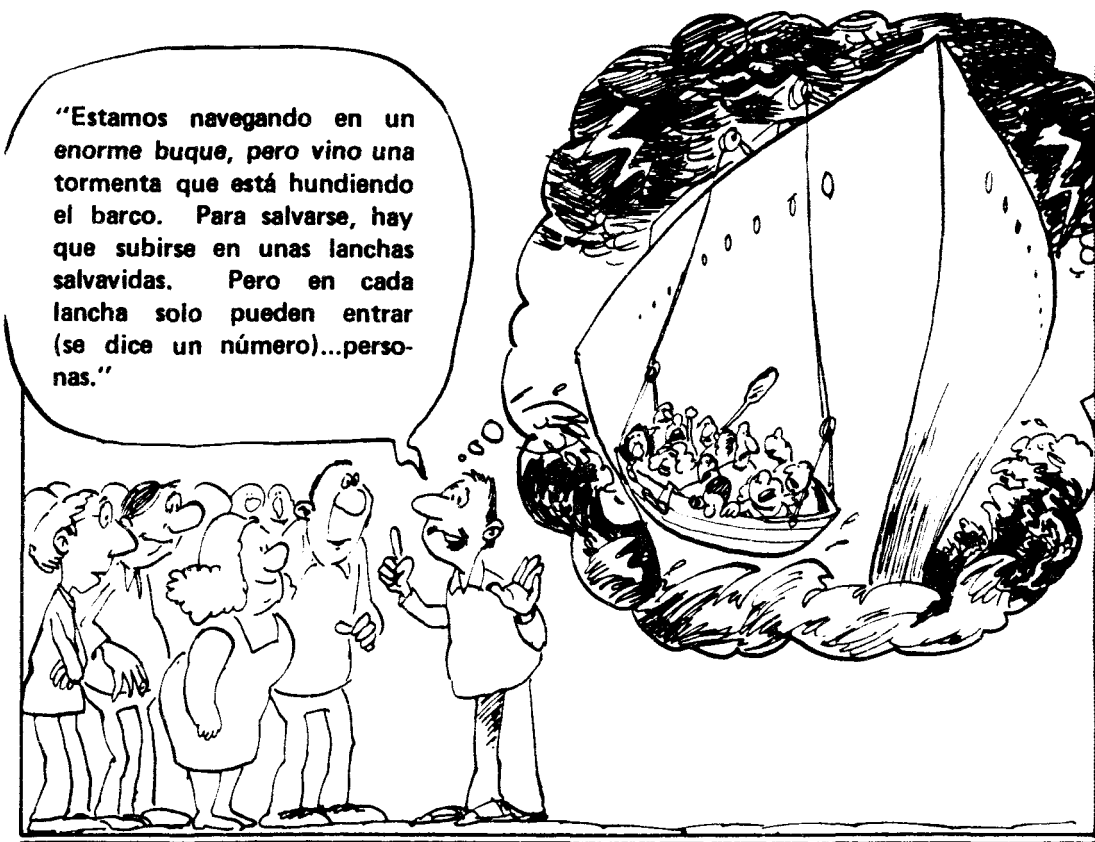
las lanchas

(El número de participantes es indefinido; se recomienda un mínimo de 15)

I. OBJETIVO: ANIMACION.

II. DESARROLLO:

Todos los participantes se ponen de pie. El coordinador entonces, cuenta la siguiente historia:


"Estamos navegando en un enorme buque, pero vino una tormenta que está hundiendo el barco. Para salvarse, hay que subirse en unas lanchas salvavidas. Pero en cada lancha solo pueden entrar (se dice un número)...personas."

El grupo tiene entonces que formar círculos en los que esté el número exacto de personas que pueden entrar en cada lancha. Si tienen más personas o menos, se declara hundida la lancha y esos participantes se tienen que sentar.

Inmediatamente, se cambia el número de personas que pueden entrar en cada lancha, se van eliminando a los "ahogados" y así se prosigue hasta que quede un pequeño grupo que serán los sobrevivientes del naufragio

RECOMENDACIONES:

- Debe darse unos cinco segundos para que se formen las lanchas, antes de declarar los hundidos.
- Como en toda dinámica de animación, deben darse las órdenes rápidamente para hacerla ágil y sorpresiva.

el correo

I. OBJETIVO: ANIMACION

II. MATERIAL: – Sillas.

III. DESARROLLO:

Se forma un círculo con todas las sillas, una para cada participante; se saca una silla y el compañero que se queda de pie inicia el juego, parado en medio del círculo.

Este dice, por ejemplo: *"traigo una carta para todos los compañeros que tienen bigotes"*; todos los compañeros que tengan bigote deben cambiar de sitio. El que se queda sin sitio pasa al centro y hace lo mismo, inventando una característica nueva, por ejemplo: *traigo una carta para todos los que usan zapatos negros", etc.*

Esta dinámica también puede ser utilizada para ubicar diferentes características como: tipo de trabajo, procedencia, etc.

Ejemplo:

"traigo una carta para los pobladores que no tienen agua"
"traigo una carta para los que son ambulantes"
"traigo una carta para los que son obreros", etc

¡cola de vaca!

I. **OBJETIVO: ANIMACION**

II. **DESARROLLO:**

Sentados en círculo, el coordinador se queda en el centro y empieza haciendo una pregunta a cualquiera de los participantes. La respuesta debe ser siempre "**la cola de vaca**". Todo el grupo puede reírse, menos el que está respondiendo. Si se ríe, pasa al centro y da una prenda.

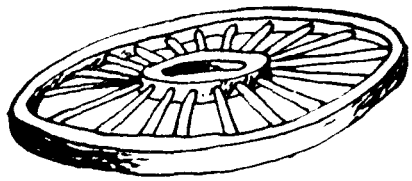
Si el compañero que está al centro se tarda mucho en preguntar dá una prenda.

EJEMPLO:

RECOMENDACIONES:

– El grupo puede variar la respuesta "cola de vaca" por cualquier cosa que sea más identificada con el grupo o el lugar.

la doble rueda



I. **OBJETIVO: ANIMACION**

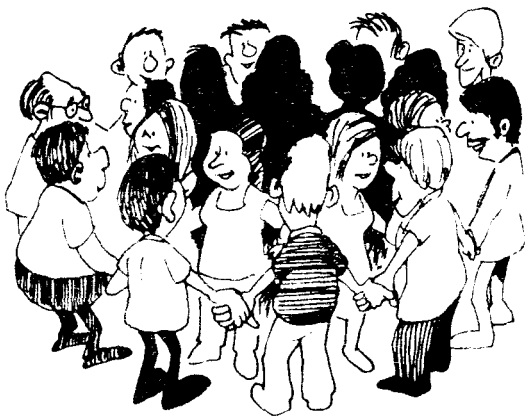
II. **MATERIALES:**

- Un lugar amplio.
- Número ilimitado de participantes.
- Un radio potente o algún material que haga ruido.

III. **DESARROLLO:**

Se divide a los participantes en dos grupos iguales, (si un grupo puede ser de mujeres y otro de hombres, mejor).

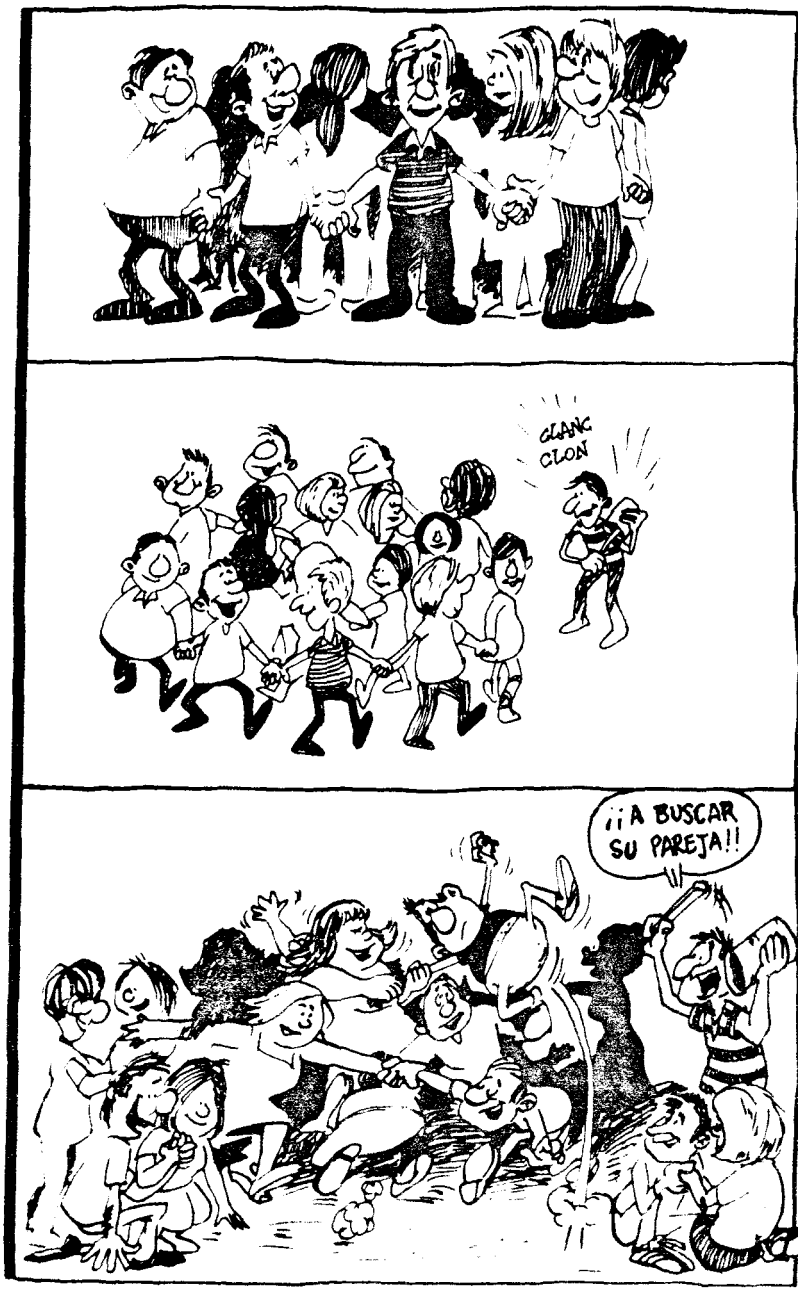
Se coloca a un grupo formando un círculo **tomados de los brazos**, mirando hacia afuera del círculo.



Se coloca al otro grupo a su alrededor, formando un círculo, **tomados de las manos**, mirando hacia adentro.

Se les pide que cada miembro de la rueda exterior se coloque delante de uno de la rueda interior, que será su pareja y que se fijen bien, en quién es pareja de cada quien.

Una vez identificadas las parejas, se les pide que se vuelvan de espaldas y queden nuevamente tomados de las manos unos y de los brazos otros.



Se indica que se va a hacer sonar una música (o el ruido de algún instrumento) y que mientras suena deberán moverse los círculos hacia su izquierda. (Así cada rueda girará en sentido contrario a la otra), y que cuando pare la música (o el ruido) deberán buscar su pareja, tomarse de las manos y sentarse en el suelo; la última pareja en hacerlo, pierde y sale de la rueda. (El coordinador puede interrumpir la música en cualquier momento).

Las parejas que salen van formando luego el jurado que determinará qué pareja pierde cada vez.

La dinámica continua sucesivamente hasta que queda una pareja sola al centro, que es la ganadora.

IV. RECOMENDACIONES

Se puede utilizar también como dinámica de presentación, añadiendole los elementos de la presentación por pareja y subjetiva

un hombre de principios

I. OBJETIVO: ANIMACION

II. DESARROLLO:

Todos los participantes se sientan en círculo. El coordinador en el centro, inicia el juego narrando cualquier historia donde todo debe empezar con una letra determinada.

EJEMPLO: Tengo un tío que es un hombre de principios muy sólidos, para él todo debe empezar con la letra P. Así, su esposa se llama...
EE...¡PATRICIA!
A ella le gusta mucho comer...
PA.PA...¡PAPA!
...y un día se fue a pasear a...
¡PEKÍN!
... y se encontró un...
EEE...¡PLUMERO!
ETC...

El que se equivoca o tarda más de cuatro segundos en responder pasa al centro y/o da una prenda. Después de un rato se varía la letra. Deben hacerse las preguntas rápidamente.

cuerpos expresivos

I. OBJETIVO: ANIMACION

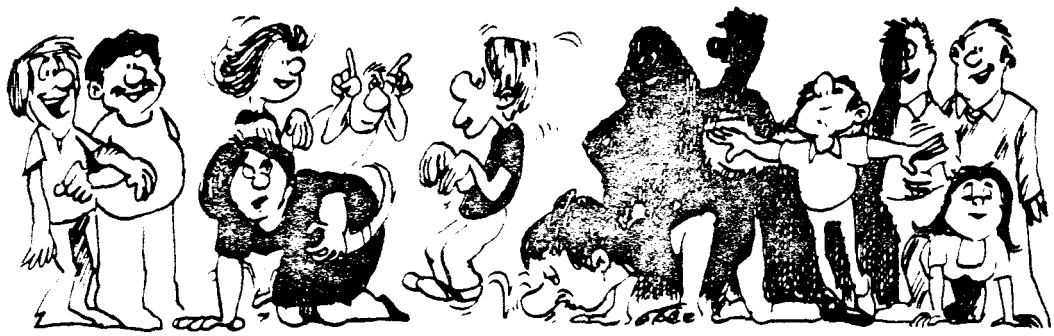
II. MATERIAL:

Papeles pequeños.

III. DESARROLLO:

Se escriben en los papelitos nombres de animales (macho y hembra), ejemplo: León en un papelito, en otro Leona (tantos papeles como participantes).

Se distribuyen los papelitos y se dice que, durante 5 minutos, sin hacer sonidos deben actuar como el animal que les tocó y buscar a su pareja. Cuando creen que la han encontrado, se toman del brazo y se quedan en silencio alrededor del grupo; no se puede decir a su pareja qué animal es.

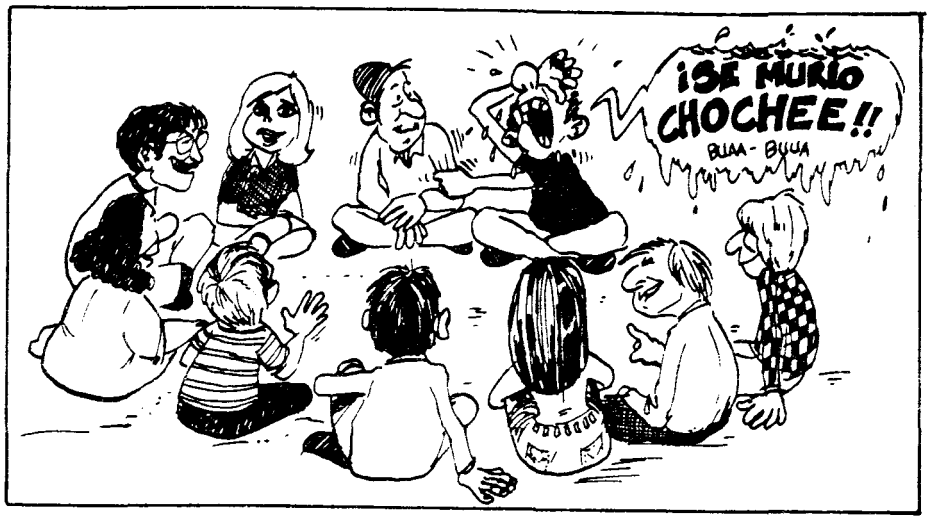


Una vez que todos tienen su pareja, dice qué animal estaba representando cada uno, para ver si acertaron. También puede hacerse que la pareja vuelva a actuar y el resto de los participantes decir qué animal representan y si forman la pareja correcta.

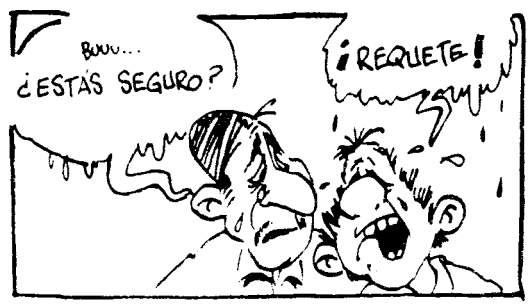
se murió Choche

II. DESARROLLO:

Colocados todos en círculo, un participante inicia la rueda diciendo al que tiene a su derecha **"Se murió Choche"**, pero llorando y haciendo gestos exagerados.



El de la derecha le debe responder lo que se le ocurra, pero siempre llorando y con gestos de dolor.



Luego, deberá continuar pasando la noticia de que Choche se murió, llorando igualmente, y así hasta que termine la rueda.

Puede iniciarse otra rueda pero cambiando la actitud. Por ejemplo: riéndose, asustado, nervioso, tartamudeando, borracho, etc. El que recibe la noticia deberá asumir la misma actitud que el que la dice.

Una variante puede consistir en que cada cual, luego de recibir la noticia y asumir la actitud del que se la dijo, **cambia de actitud** al pasar la noticia al que sigue. (Ej. uno llorando, la pasa el otro riendo, el otro individuo indiferente, etc).

el asesino

I. OBJETIVO: ANIMACION

II. DESARROLLO:

Primero, de acuerdo al número de participantes se le dice a unos cuantos compañeros antes de empezar el juego, y sin que nadie se dé cuenta, que ellos van a ser los "asesinos" (la proporción de "asesinos" es de uno por diez participantes aproximadamente). Y se les explica que cuando ellos les guiñen o cierren el ojo a cualquier persona, estos quedarán muertos; lo deben hacer con mucho disimulo para evitar que los otros compañeros los identifiquen. Los asesinos se deben conocer entre ellos para no matarse mutuamente.

Luego, ya con todos los participantes, se explica que estamos todos amenazados por unos asesinos que no sabemos quienes son; se explica cuál es la señal que hacen los asesinos para matar a sus víctimas y que todos los presentes debemos estar atentos para encontrar a los asesinos, porque no sabemos cuántos son.

Aquellos a quienes un asesino les guiñe el ojo, deben contar mentalmente hasta cinco (para dar tiempo a que el asesino no esté enfrente) y luego pegar un grito y caer muerto. Todos debemos caminar rápido, conversar con todos sin hacer grupos ni pararse y estar muy atentos.

Se piden dos o tres compañeros, que van a hacer de ambulancia, cuando un compañero caiga, lo recogen simulando la sirena de la ambulancia, que llega inmediatamente después de que el compañero ha pegado su grito.

Se pide un tercer voluntario que va a hacer el papel de juez. Todos los participantes tienen el deber de denunciar a quien crea que es un asesino. Cuando un participante denuncia a algún compañero, el Juez se hace presente y el acusador presenta sus cargos, justificando su acusación. El acusado debe decir la verdad, si es o no el asesino. En caso de que efectivamente lo sea, el juez se lo lleva a la cárcel, en caso de que no, se va a la cárcel el que lo denunció por denuncia falsa.

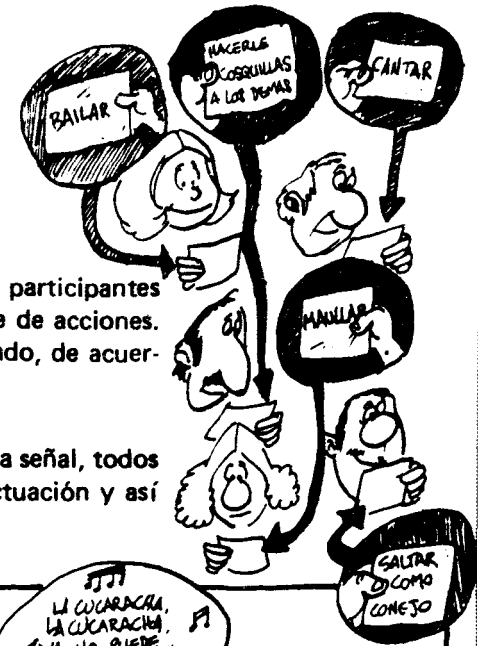
El juego termina cuando todos los asesinos han sido descubiertos, o cuando los asesinos hayan aniquilado al resto.

III. RECOMENDACIONES:

Los compañeros que hacen de ambulancia y el Juez, deben ser bulliciosos, son un elemento para darle animación al juego.

El coordinador debe estar permanentemente presionando a la gente para que descubra a los asesinos, va informando de las bajas y número de presos, animando la dinámica.

¡caos!



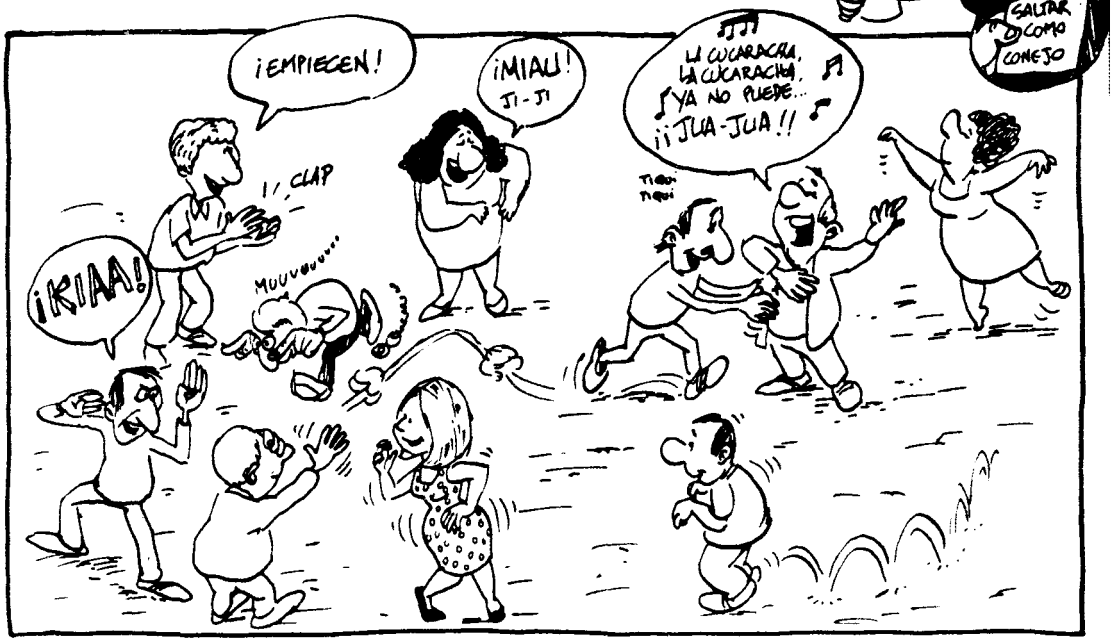
I. **OBJETIVO: ANIMACION**

II. **MATERIALES: Lápiz y papel**

III. **DESARROLLO:**

Se reparten una serie de papeles (tantos como participantes hay) en los que el coordinador ha escrito una serie de acciones. Cada participante debe actuar en el momento indicado, de acuerdo a lo que indica el papel que recibió.

El coordinador, una vez explicado lo anterior, dá una señal, todos empiezan a actuar y a otra señal todos paran la actuación y así por varias veces.



VARIACIONES : Se pueden preparar una serie de papelitos donde la acción que indica necesite encontrar a otro u otros compañeros que la complementen.
Ejemplo: Vaca, ordeñando, etc.
Para esta variación se debe dar un tiempo más largo para que se encuentren los diferentes participantes que conforman la acción.

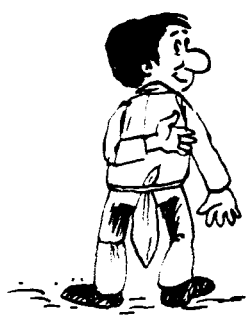
quítame la cola

I. OBJETIVO: ANIMACION

II. MATERIALES:
- Cuerdas.
- Pañuelos o papeles con maskin tape.

III. DESARROLLO:

Todos los participantes se colocan un pañuelo en la parte posterior del cinturón, sin anudarlo; luego pasan su brazo izquierdo por detrás de la cintura...



...y se lo amarran con la cuerda al codo del brazo derecho. (De esta manera se reduce considerablemente la capacidad de movimiento del brazo derecho).

Una vez que están todos listos se da la señal de inicio del juego y todos deben tratar de quitar los pañuelos de los demás participantes. Aquel que logre quitar la mayor cantidad de pañuelos sin perder el suyo, es el ganador.

Una vez que a uno le hayan quitado el pañuelo o que se suelte el brazo izquierdo para atrapar un pañuelo, queda fuera del juego.

EL PUENTE

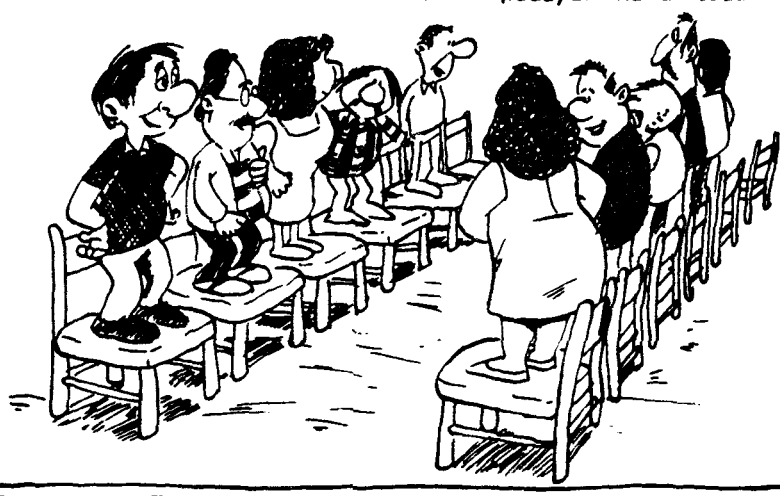
I. OBJETIVO: ANIMACION

II. MATERIALES: — Sillas firmes, cartones (suficientemente grandes donde quepan los dos pies) o papel grueso.

III. DESARROLLO:

Se forman dos equipos con el mismo número de participantes cada uno. Las sillas o cartones se ubican en dos líneas paralelas.

Se sube un jugador en cada silla, (o se paran sobre los cartones), se agrega una silla (o cartón) de más, que va a estar desocupada, al final de cada fila.

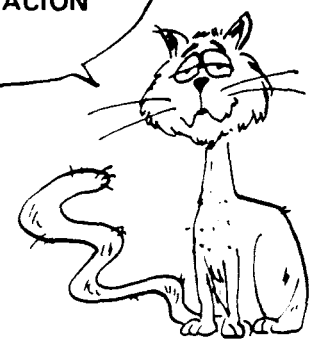


El último jugador toma la silla desocupada (o el cartón) y se la pasa a su compañero y éste al siguiente y así sucesivamente, hasta llegar a manos del primero; este la pone en el suelo y se sube sobre ella; la fila completa avanza entonces un tramo, con lo que queda de nuevo una silla (o cartón) desocupada.

Se marca una meta donde el equipo que llegue primero es el que gana, (porque logró construir el puente). Cuando se están utilizando sillas, si un jugador se cae, queda descalificado; el equipo sigue pero debe movilizar dos sillas cada vez.

pobrecito gatito

I. OBJETIVO:
ANIMACION

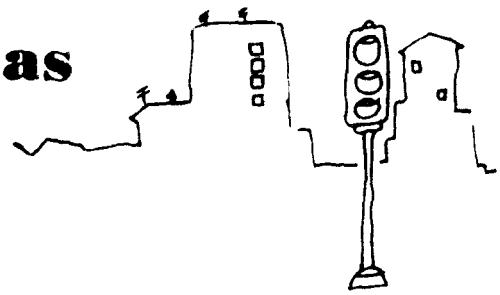


II. DESARROLLO:

Todos los participantes se sientan en círculo. Uno de los participantes deberá ser el gato. Este camina en cuatro patas y se moverá de un lado a otro hasta detenerse frente a cualquiera de los participantes; deberá hacer muecas y maullar 3 veces. Por cada MIAU, el participante deberá acariciarle la cabeza y decirle "pobrecito gatito", sin reírse.

El que se ría, pierde y da una prenda, sale del juego o tiene que hacer de gato. (se debe establecer una de las 3 normas y decir la condición al principiar el juego).

calles y avenidas

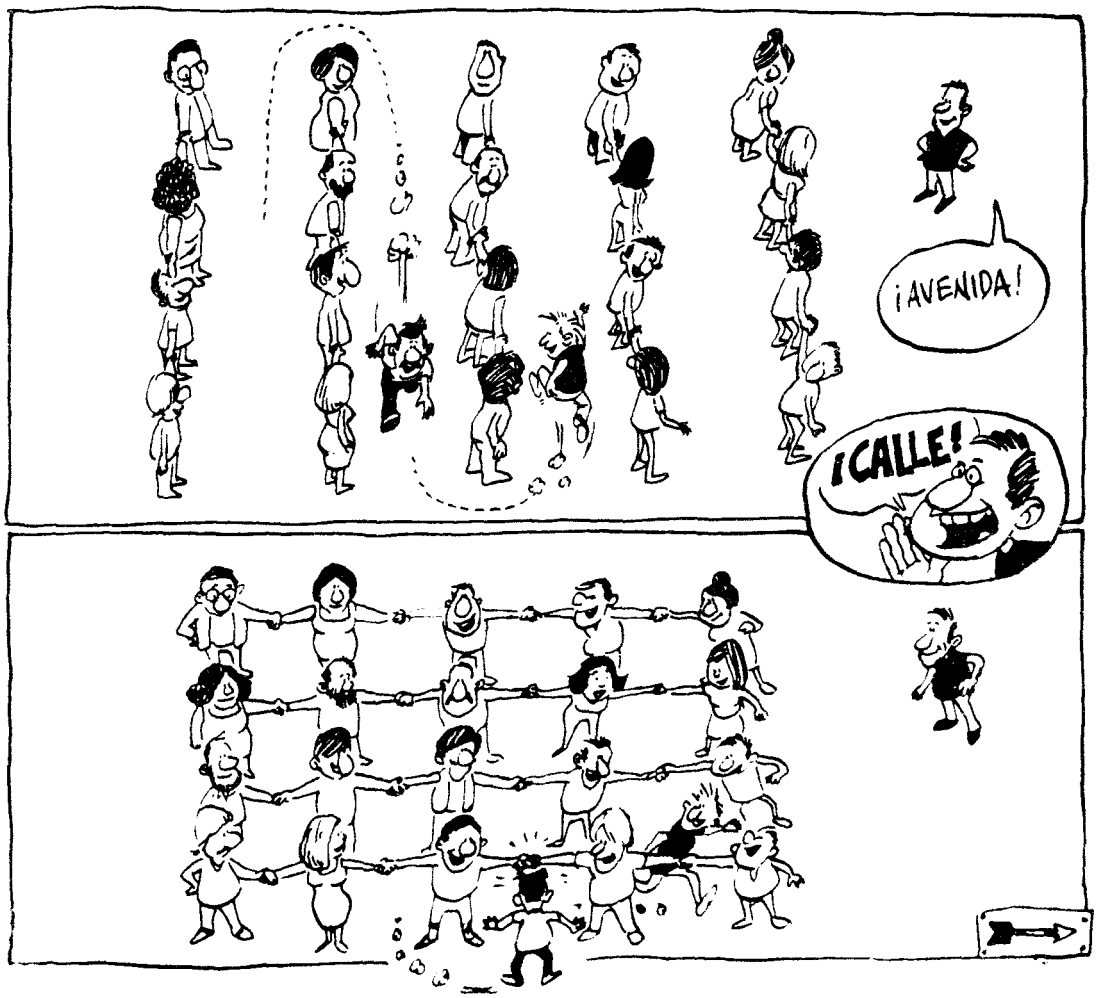


I. OBJETIVO: ANIMACION

II. DESARROLLO:

El grupo debe ser de un mínimo de 20 participantes. Se les pide que se formen en tres o cuatro filas, cada una con el mismo número de personas, una al lado de otra. Cada fila se da la mano entre sí, quedando formadas las avenidas. A una señal del coordinador, todos se vuelven para la derecha y se dan la mano formando las calles, cada vez que el coordinador dé una señal se girará a la derecha formando las calles o avenidas.

Se piden dos voluntarios; uno va a ser el **gato** y otro el **ratón**, el gato perseguirá al ratón a través de las calles y avenidas tratando de atraparlo.



Los demás deben tratar de impedir que el gato se coma al ratón, por lo que el coordinador debe estar muy atento para dar la señal en el momento preciso y los que conforman las calles y avenidas para cambiar rápidamente.

El gato y el ratón no pueden pasar por donde están las manos cogidas. En el momento en que el ratón sea atrapado, acaba el juego y pueden pasar otros a hacer los papeles de coordinador, gato y ratón.

conversando con números

I. OBJETIVO: ANIMACION

II. DESARROLLO:

Sentados todos en círculo, un participante le dice al de su derecha cualquier número, pero con una entonación particular (temor, risa, sorpresa, etc.). Este debe responderle con cualquier número pero con la **misma entonación y gestos.** Luego se vuelve donde el compañero que le sigue y cambiando la entonación le dice otro número y así sucesivamente.

Si un participante no hace bien la entonación, reacciona de manera diferente o pasan tres segundos sin que responda, pierde, sale del juego o da una prenda.

Debe hacerse en forma rápida y utilizando gestos, expresión de la cara y entonación para darle vida a la conversación con números.

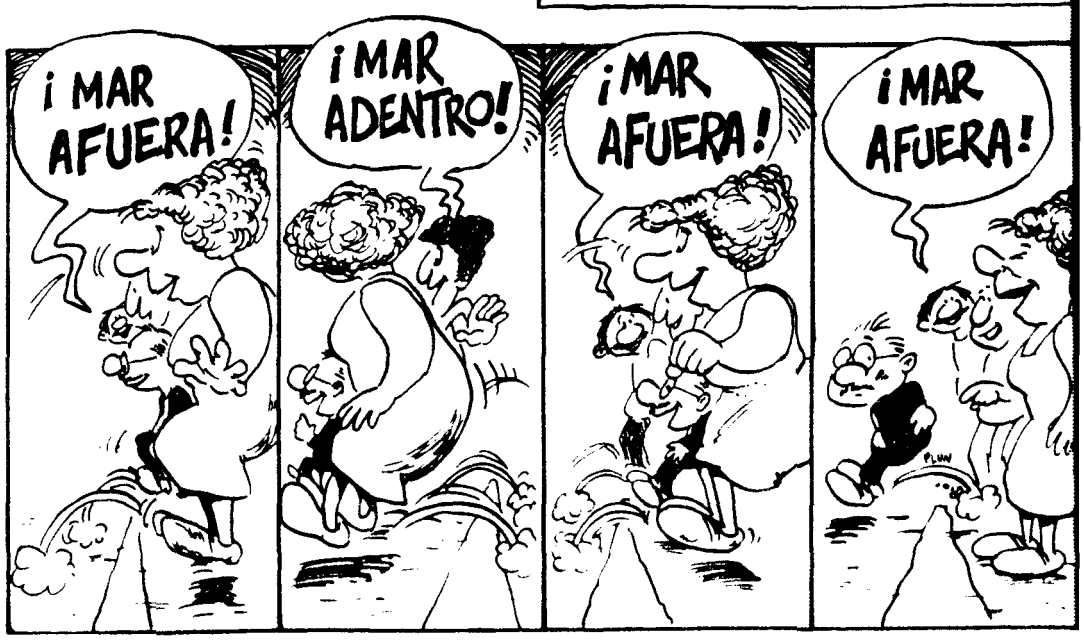
mar adentro—mar afuera

I. OBJETIVO: ANIMACION

II. DESARROLLO:

Todos los participantes se ponen de pie. Puede ser en círculo o en una fila, según el espacio que se tenga y el número de participantes. Se marca una línea que representa la orilla del mar, los participantes se ponen detrás de la línea.

Cuando el coordinador dé la voz de **mar adentro**, todos dan un salto hacia adelante sobre la raya. A la voz de **mar afuera** todos dan un salto hacia atrás de la raya. Debe hacerse de forma rápida, los que se equivocan salen del juego.



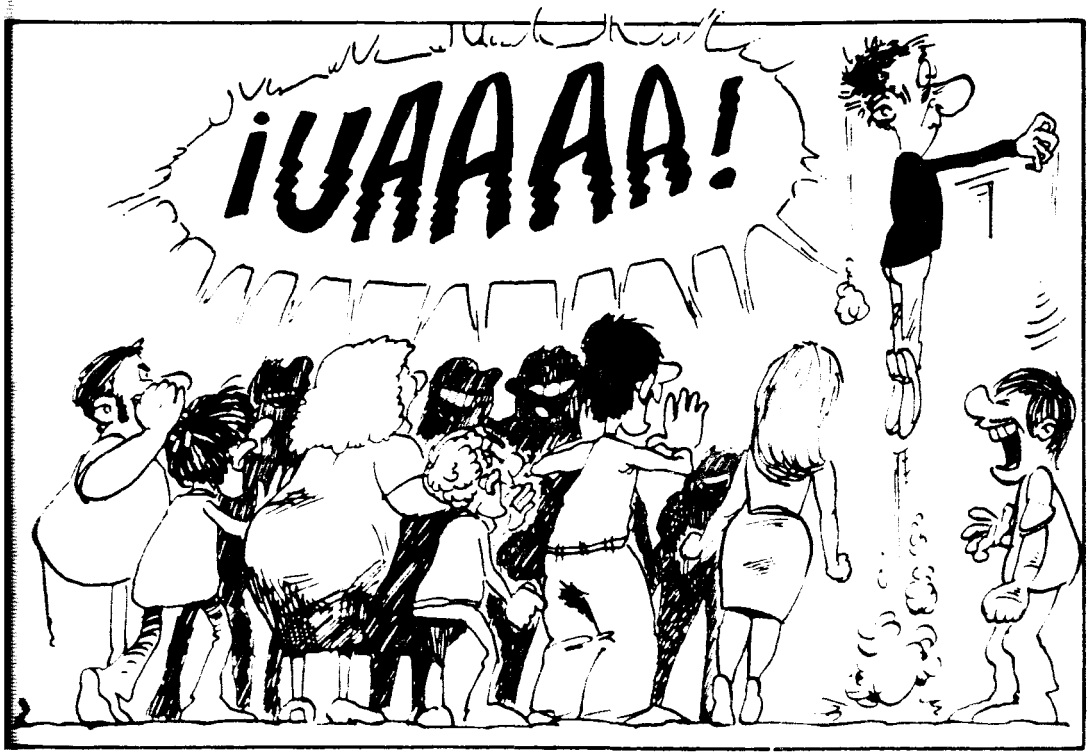
el alambre pelado

I. OBJETIVO: ANIMACION

II. DESARROLLO:

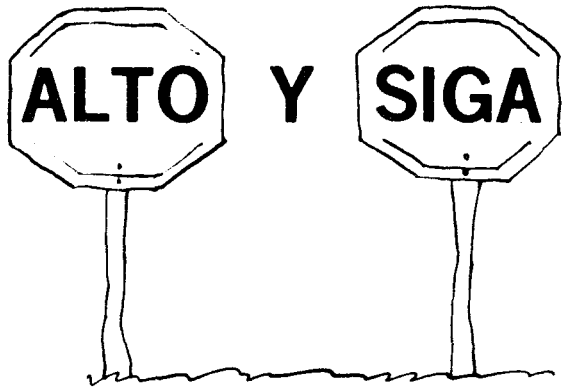
Se le pide a un compañero que salga de la sala. El resto de compañeros, de pie, forman un círculo y se toman del brazo. Se les explica que el círculo es un circuito eléctrico, dentro del cual hay un alambre que está pelado, que se le pedirá al compañero que está afuera que lo descubra tocando las cabezas de los que están en el círculo. Se ponen todos de acuerdo que cuando toque la cabeza del sexto compañero (que es el que representa el alambre pelado), todos al mismo tiempo y con toda la fuerza posible pegarán un grito.

Se llama al compañero que estaba fuera, se le explica sólo lo referente al circuito eléctrico y se le pide que se concentre para que descubra el cable pelado.



Esta dinámica es muy simple pero muy impactante; debe hacerse un clima de concentración de parte de todos.

ALTO Y SIGA



I. OBJETIVO: ANIMACION

II. DESARROLLO:

Se divide a los participantes en cuatro grupos. Se colocan lo más separado posible unos de otros, representando los puntos cardinales. Ejemplo: El equipo Norte frente al equipo Sur, el Equipo Este, frente al Equipo Oeste.

Al conteo de TRES, los equipos deben intercambiarse de sitio; los que estaban al Norte, con los del sur y los del Este con los del Oeste. Gana el equipo que llegue primero con el mayor número de sus integrantes. Un compañero hace de policía y otro de vigilante; el policía en cualquier momento da una voz de **¡alto!** y todos deben parar inmediatamente: aquellos que no lo hacen quedan fuera del juego y significan bajas para su equipo.

El policía y el vigilante deciden quiénes son los que no obedecieron la voz de alto. Una vez hecho esto, el policía da la voz de **¡siga!** y continúa la carrera.

El coordinador u otro participante hace el papel de juez para declarar los ganadores.

RECOMENDACIONES:

- El policía debe estar atento para dar la voz de alto en los momentos precisos permitiendo a los jugadores correr y llegar a la meta. Se recomienda hacer un pequeño ensayo para ver si se han comprendido bien las instrucciones.

guiñando el ojo

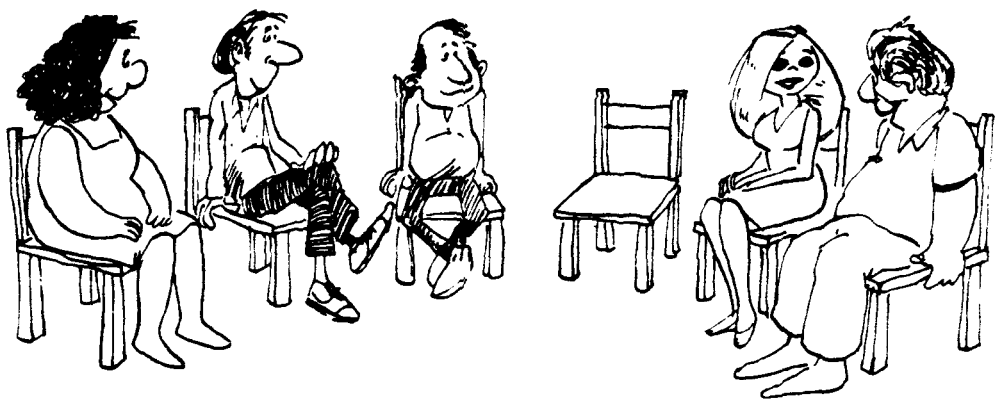
I. **OBJETIVO: ANIMACION**

II. **MATERIALES:** Sillas en número que corresponda a la mitad de los participantes más una.

III. **DESARROLLO:**

Se dividen los participantes en dos grupos. *(El segundo grupo con un participante más).* El primer grupo representa a los **"prisioneros"**, los cuales están sentados en las sillas.

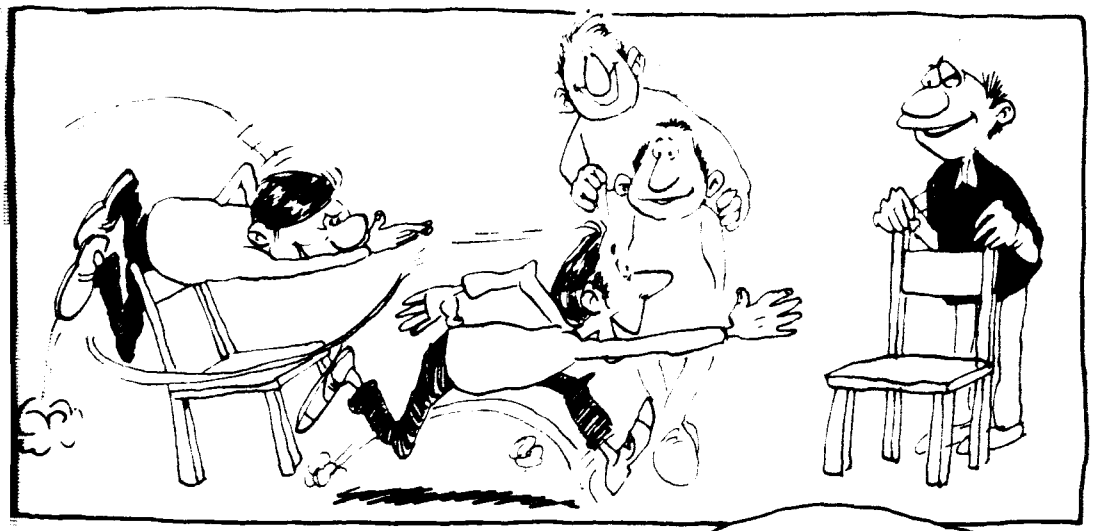
Hay una silla que queda vacía.



El segundo grupo representa a los **"guardianes"** que deberán estar de pie, atrás de cada silla.

La silla vacía tiene un "guardián".

Este "guardián" debe guiñarle el ojo a cualquiera de los prisioneros, el cual tiene que salir rápidamente de su silla a ocupar la silla vacía **sin ser tocado por su "guardián"**. Si es tocado debe permanecer en su lugar.



Si el prisionero logra salir, el guardián que se quede con la silla vacía es al que le toca guiñar el ojo a otro prisionero.

Debe hacerse con rapidez.

¡UF!

¿Quién empezó el movimiento?

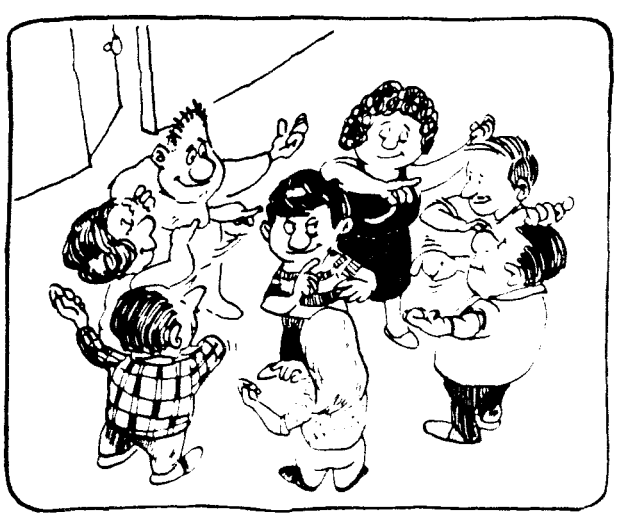
I. OBJETIVO: ANIMACION, CONCENTRACION

II. DESARROLLO:

Los participantes se sientan en círculo (en sillas o en el suelo).

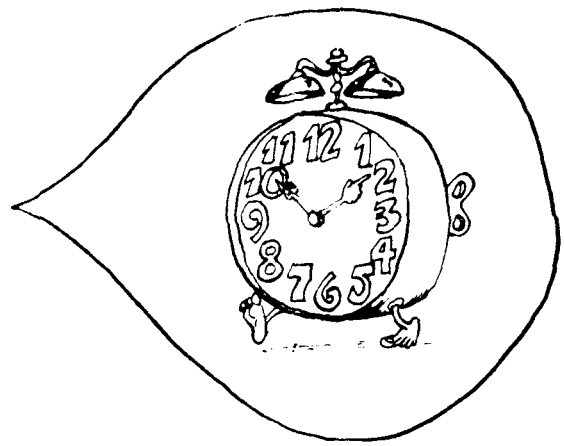
Se escoge un compañero para que salga del salón. El grupo acuerda quién va a iniciar el movimiento. Este compañero inicia un movimiento y todos deben seguirlo; por ejemplo mover la cabeza, hacer una mueca, mover el pie, tocar diferentes tipos de instrumentos musicales, etc.

El compañero que salió del salón ingresa nuevamente, debe descubrir quién inició el movimiento y tiene tres oportunidades de identificarlo, si falla las tres veces el grupo le impone realizar algún tipo de acción o actuación. También cuenta con un tiempo limitado para averiguar quién inicia el movimiento, de tres minutos aproximadamente.



III. RECOMENDACIONES:

El tiempo es un factor de presión en el juego, que lo hace más dinámico, el coordinador debe saber utilizarlo para hacer el juego más ágil. Ejemplo: pasa un minuto o más y el compañero no acusa a nadie, el coordinador empieza a decir faltan dos minutos. . . etc.



IV. VARIACIONES:

1. Con el mismo desarrollo, sólo que no hay nadie designado sino que se convienen de antemano toda una serie de movimientos (por ejemplo, primero la cabeza, luego la boca, después los hombros, etc, etc..).

2. Con el mismo desarrollo, pero quien inicia el movimiento (sin saberlo) es el compañero que salió, imitando todos los movimientos que él haga, cuando regrese.

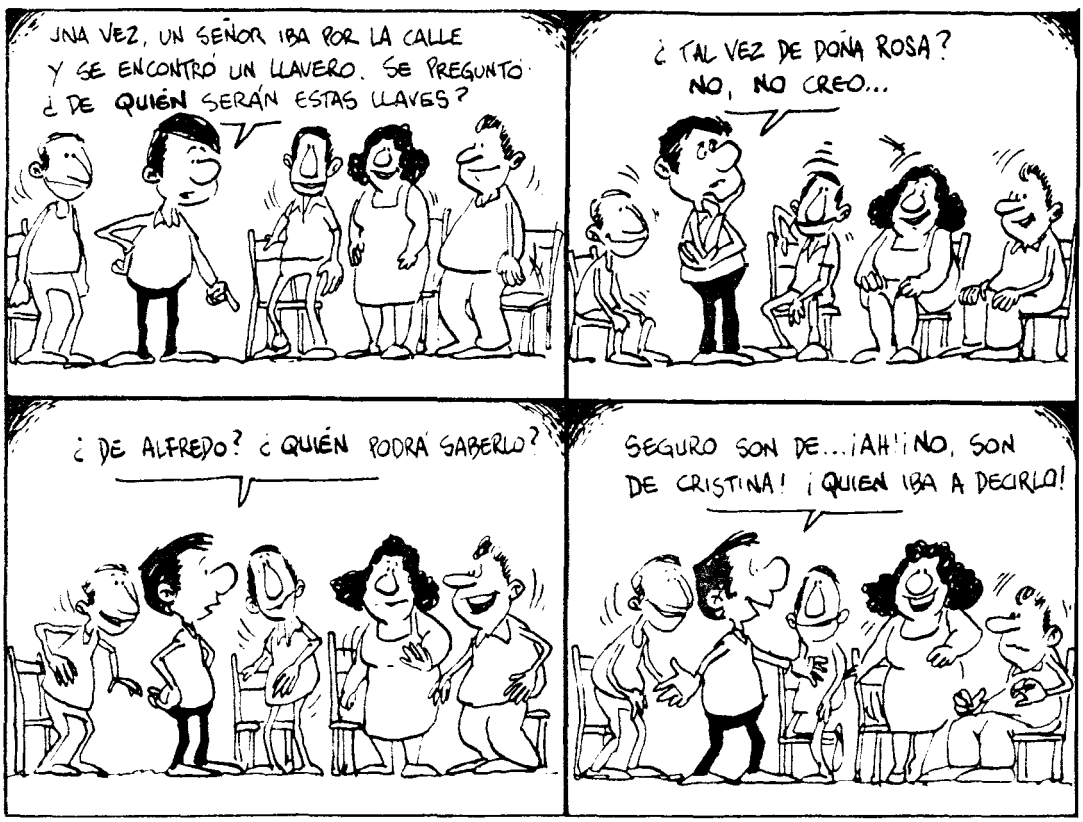
Normalmente esta variante debe hacerse de pie.

¡levántese y siéntese!

I. ANIMACION, CONCENTRACION

II. DESARROLLO:

Todos sentados en círculo. El coordinador empieza contando cualquier historia inventada. Cuando dentro del relato dice la palabra "**quien**" todos se deben levantar, y cuando dice la palabra "**no**", todos deben sentarse.


UNA VEZ, UN SEÑOR IBA POR LA CALLE Y SE ENCONTRÓ UN LLAVERO. SE PREGUNTÓ ¿DE QUIÉN SERÁN ESTAS LLAVES?
¿TAL VEZ DE DOÑA ROSA? NO, NO CREO...
¿DE ALFREDO? ¿QUIÉN PODRÁ SABERLO?
SEGURO SON DE...¡AH! ¡NO, SON DE CRISTINA! ¡QUIEN IBA A DECIRLO!

Cuando alguien (**no** se levanta o **no** se sienta en el momento en que se dice "quien o "no", sale del juego o da una prenda.

El coordinador puede iniciar la historia y señalar a cualquier participante para que la continúe y así sucesivamente.

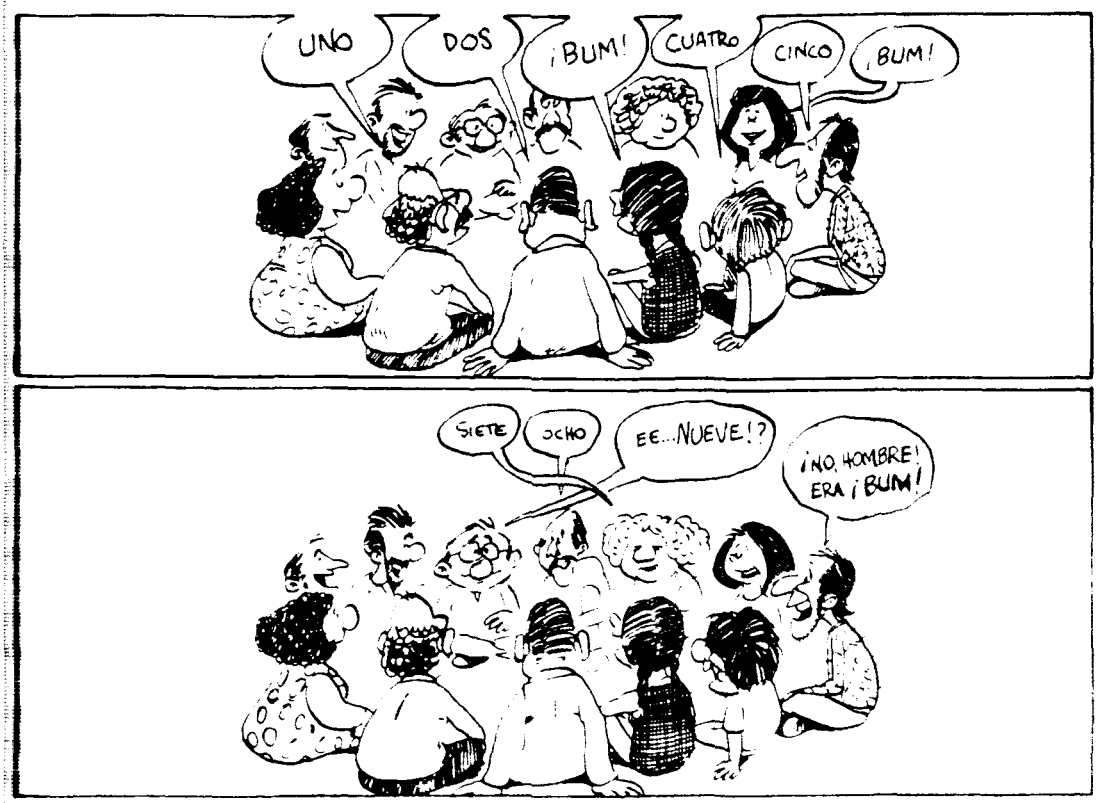
El que narra la historia, *debe hacerlo rápidamente* para darle agilidad; si no lo hace, también pierde.

¡EL BUM!

I. OBJETIVO: ANIMACION, CONCENTRACION

II. DESARROLLO:

Todos los participantes se sientan en círculo, se dice que vamos a numerarnos en voz alta y que todos a los que les toque un múltiplo de tres (3 - 6 - 9 - 12, etc.) o un número que termina en tres (13 - 23 - 33, etc.) debe decir ¡BUM! en lugar del número; el que sigue debe continuar la numeración. Ejemplo: se empieza, UNO, el siguiente DOS, al que le corresponde decir TRES dice BUM, el siguiente dice CUATRO, etc.



Pierde el que no dice BUM o el que se equivoca con el numero siguiente. Los que pierden van saliendo del juego y se vuelve a iniciar la numeración por el número UNO.

La numeración debe irse diciendo rapidamente; si un compañero se tarda mucho también queda descalificado. (5 segundos máximo)

Los dos ultimos jugadores son los que ganan.

El juego puede hacerse mas complejo utilizando multiplos de numeros mayores, o combinando multiplos de tres con multiplos de cinco por ejemplo.

esto me recuerda

I. OBJETIVO: ANIMACION, CONCENTRACION

II. DESARROLLO:

Esta dinámica consiste en que un participante recuerda alguna cosa en voz alta. El resto de los participantes manifestan lo que a cada uno de ellos, eso les hace recordar espontáneamente.

– Debe hacerse con rapidez. Si se tarda más de 4 segundos, da una prenda o sale del juego.

el mundo

El número de participantes es ilimitado; se forma un círculo y el coordinador explica que se va a lanzar la pelota, diciendo uno de los siguientes elementos: **AIRE, TIERRA O MAR**; la persona que reciba la pelota debe decir el nombre de algún animal que pertenezca al elemento indicado, dentro del tiempo de 5 segundos. En el momento en que cualquiera de los participantes al tirar la pelota dice: "MUNDO", todos deben cambiar de sitio.

Pierde el que se pasa del tiempo, o no dice el animal que corresponde al elemento indicado.

Ejemplo: se lanza la pelota a cualquiera de los participantes, al mismo tiempo que le dice "AIRE", el que recibe la pelota debe responder en cuestión de cinco segundos: "paloma".

Inmediatamente lanza la pelota a cualquier otro participante diciendo "MAR", por ejemplo, y así sucesivamente.

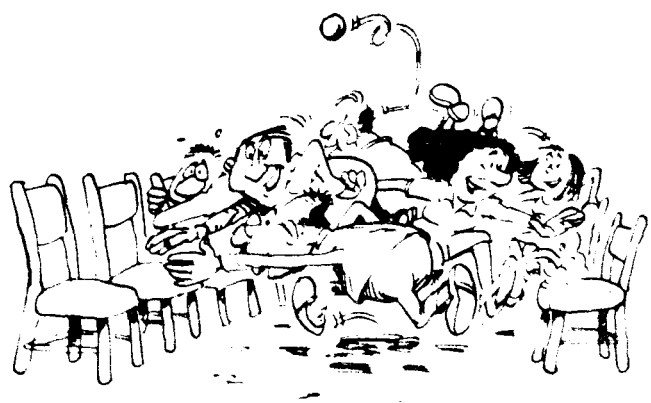
El coordinador controla los cinco segundos y debe estar presionando con el tiempo.

I. OBJETIVO: ANIMACION, CONCENTRACION

II. MATERIALES:

- **Pelota o pañuelo anudado o bola de papel.**

III. DESARROLLO:



II. DESARROLLO:

El coordinador explica que va a dar diferentes órdenes; que para que sean cumplidas debe él haber dicho antes la siguiente consigna: "**EL PUEBLO MANDA**", por ejemplo: "El pueblo *manda* que se pongan de pie". Sólo cuando se diga la consigna, la orden que se dice debe realizarse. Se pierde si no se cumple la orden o cuando **NO** se diga la consigna exactamente. Por ejemplo: "El pueblo dice que se sienten", los que obedecen pierden, ya que la consigna es: "el pueblo manda". Las órdenes deben darse lo más rápidamente posible para que el juego sea ágil.

El juego acaba cuando queda poca gente y se siguen sin problema las órdenes correctas y las falsas.

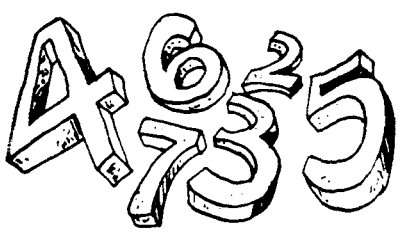
III. RECOMENDACIONES:

Para hacer perder a los participantes es bueno repetir varias órdenes correctas rápido y luego decir una falsa:

- El pueblo manda que se rasquen la cabeza.
- El pueblo manda que saquen la lengua.
- El pueblo manda que se rasquen la panza con la otra mano.
- El pueblo manda que se rasquen más fuerte.
- *Que griten!*

Es conveniente poner a dirigir esta dinámica a personas que la conocen bien, para que no pierda agilidad.

los números



I. OBJETIVO: ANIMACION, CONCENTRACION

II. MATERIALES:

- **20 cartones del tamaño de una hoja de papel. Se hacen dos juegos de 10 cada uno. Cada cartón deberá llevar un número del 0 al 9.**
- **Número de personas: 20. (Dos equipos de 10).**

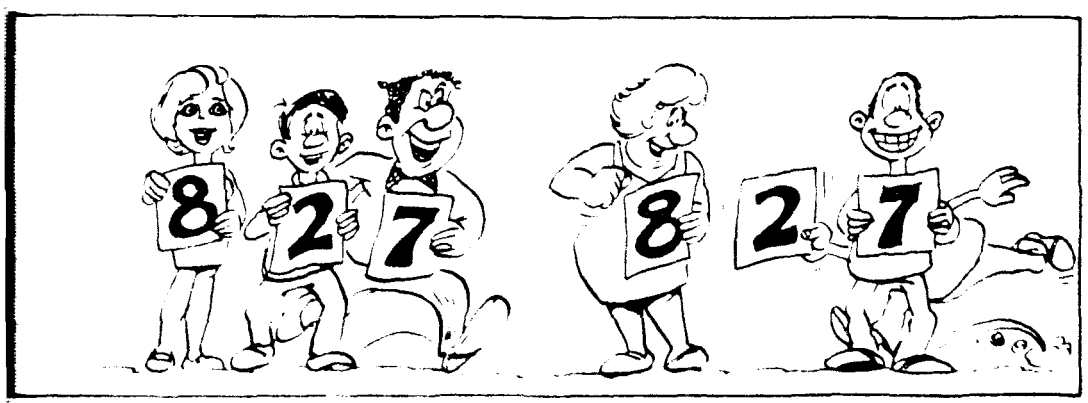
III. DESARROLLO:

Se le entrega a cada equipo un paquete de números del 0 al 9; se le da a cada participante un número.

El coordinador dice un número, por ejemplo: 827, entonces los que tienen el 8, el 2 y el 7, de cada equipo deberán pasar al frente y acomodarse en el orden debido llevando su cartel con el número de una manera visible.

El que forma el número primero se anota un punto.

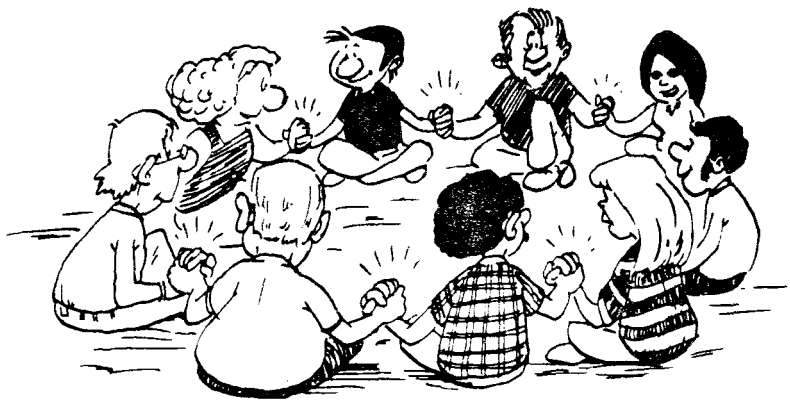
No se puede repetir el mismo número en la misma cifra, ejemplo: 882.



corriente eléctrica

I. OBJETIVO: ANIMACION, CONCENTRACION

II. DESARROLLO:



Todos los participantes se sientan en círculo y se toman de la mano. Dando un ejemplo, el coordinador le da un apretón de mano al compañero que tiene a la derecha y éste luego debe pasarlo rápidamente al siguiente compañero, hasta que dé toda la vuelta. El coordinador indica que a esa acción se le llama "conducir la corriente eléctrica".

Luego se nombra a cada quinto jugador "**Subestación**"; la subestación puede decidir pasar la corriente o devolverla volviendo a apretar la mano del vecino que se la pasó. Inmediatamente después que la corriente ha pasado por la subestación ésta debe hacer un ruido -convenido de antemano- para dar una pista de por dónde está yendo la "corriente eléctrica".

Se le pide a cualquier compañero que pase al centro. Su tarea es descubrir al participante que está pasando la corriente en el preciso momento de apretar la mano; tiene tres oportunidades para hacerlo. El compañero que sea descubierto pasa al centro, y se continúa las veces que se quiera.

Debe hacerse en forma rápida para que sea animado. El paso de la corriente no se debe interrumpir en ningún momento.

cuento vivo

I. OBJETIVO: ANIMACION, CONCENTRACION.

II. DESARROLLO:

Todos los participantes están sentados en círculo. El coordinador empieza a contar un relato sobre cualquier cosa, donde incorpore personajes y animales en determinadas actitudes y acciones. Se explica que cuando el coordinador señale a cualquier compañero, éste debe actuar como el animal o persona sobre la cual el coordinador está haciendo referencia en su relato.

Por ejemplo: PASEANDO POR EL PARQUE VÍ A UN NIÑITO TOMANDO UN HELADO (señala a alguien)
CHUP CHUP
... ESTABA TODO LLENO DE HELADO, SE CHUPABA LAS MANOS, VINO SU MAMÁ (señala a otra persona). Y SE ENOJÓ MUCHO...
...EL NIÑITO SE PUSO A LLORAR Y SE LE CAYÓ EL HELADO...
... UN PERRO (señala a otra persona) PASÓ CORRIENDO Y SE TOMÓ EL HELADO... ETC.

III. RECOMENDACIONES:

Una vez iniciado el cuento el coordinador puede hacer que el relato se vaya construyendo colectivamente de manera espontánea, dándole la palabra a otro compañero para que lo continúe.

la viejita

I. OBJETIVO: ANIMACION, CONCENTRACION

II. DESARROLLO:

Esta dinámica se puede aplicar a lo largo de una jornada de capacitación o de varios días de un taller.

El coordinador, más otro compañero que conozca o que se le explique la dinámica, se ponen de acuerdo en una clave que el resto de los participantes deben descubrir.

El coordinador inventa una historia sobre una viejita que lleva un bastón (una escoba o un palo) y que va caminando con destino a algún lugar. La historia debe ser hecha lo más creativamente posible. El coordinador va caminando apoyado en el bastón mientras cuenta la historia, hasta llegar frente a cualquier compañero al que le pasa el bastón para que este la continúe.

UNA VIEJITA IBA SUMAMENTE PERDIDA POR LAS CALLES DE UNA CIUDAD BUSCANDO SU CASA
¿SERA POR AQUÍ? NO. POBRE VIEJITA NO PODÍA ENCONTRAR EL CAMINO ¿ TAL VEZ POR AQUÍ? ¡TAMPOCO!
...¡POR AQUÍ ES! Y LA VIEJITA PASÓ

En el momento de pasar el bastón dice: "y la viejita pasó" La clave está en como se pasa el bastón (puede ser cambiando de mano o haciendo un gesto determinado, etc.)

El compañero que sigue debe hacer su historia y si al pasar el bastón no hace la clave, se le dice que "la viejita no pasó", pero el juego lo continúa el que recibió el bastón, hasta que se vaya descubriendo la clave.

IBA LA MISMA VIEJITA RECORRIENDO LA MONTAÑA Y ENCONTRÓ UN PANTANO
...LLENO DE COCODRILOS. EMPEZÓ A BUSCAR POR DONDE PASAR Y DIJO: POR AQUÍ NO, POR AQUÍ NO...
...¡AQUÍ SÍ! Y LA VIEJITA PASÓ!
¡NO PASÓ! LA VIEJITA NO HIZO LA CLAVE

III. RECOMENDACIONES:

1. El coordinador debe iniciar el juego y pasarle el bastón al compañero que sabe la clave, para dar oportunidad de descubrirla.

2. El coordinador debe estar permanentemente recordando a los participantes que pongan mucha atención para descubrir la clave.

3. Es conveniente no jugarla por mucho rato, sino durante períodos cortos a lo largo de la jornada de trabajo.

4. Deben hacerse bastantes movimientos con el bastón, que no correspondan a la clave, y repetirlos, para que ésta no sea tan fácil de descubrir.

NUMEROS CHINOS

I. OBJETIVOS: ANIMACION, CONCENTRACION

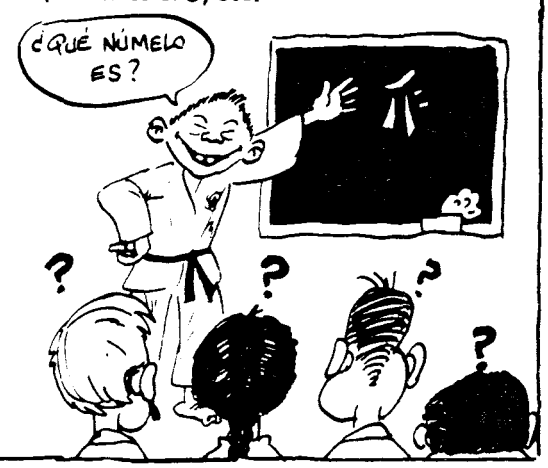
II. MATERIALES: — Pizarra y tiza o papel y lápiz.

III. DESARROLLO:

Esta dinámica se aplica a lo largo de un taller o curso, durante ratos cortos.
Los números chinos se basan también en una clave que los participantes tienen que descubrir.

El coordinador dice que es un profesor de chino que les va a enseñar los números del 0 al 5. En la pizarra o en un papel grande, hace unas rayas semejando la escritura china. Luego pregunta al público qué número cree que es.

Ejemplo: Si señala con 5 dedos, la respuesta es el 5, etc.



La clave es la siguiente: cuando pregunta al público qué número es, señala el número con la mano y con los dedos lo indica, (con disimulo como si fuera simplemente un gesto al señalar). El coordinador adopta la actitud de estar tomando examen a los participantes.

El coordinador debe estar recordando que se debe descubrir la clave y que se debe poner atención.

la cacería

I. OBJETIVO: ANIMACION, CONCENTRACION

II. DESARROLLO:

Al igual que las dos anteriores, esta dinámica se aplica a lo largo de un taller o un curso de capacitación y se basa en descubrir una clave que sólo el coordinador y otro participante conoce.

El coordinador explica: "vamos a ir de cacería y cada uno debe llevar algo". **La clave secreta está en que sólo se va a poder llevar aquello que empiece con la primera letra del nombre de cada uno.** Por ejemplo: Luis puede llevar una linterna, una lámpara, una luna, etc. Sandra puede llevar una silla, un susto, etc.

El compañero debe justificar para qué lleva ese objeto a la cacería (sea lo que sea) y los demás que conocen la clave lo apoyan.

Ejemplo: Oscar lleva una ola para refrescarse cuando hace mucho calor.

El que lleve algo que no empiece con la primera letra de su nombre se le dice que eso no lo puede llevar de ninguna manera.

Ejemplo:
LAURA VA A LLEVAR...
... UNA LUPA... PARA SEGUIR LAS HUELLAS
YO LLEVO UN FUSIL
NO JOSE, NO PUEDES LLEVAR UN FUSIL. SERIA MUY PELIGROSO
¿NO SERIA MEJOR UN JUEGO DE CARTAS PARA NO ABURRIRSE?
YO VOY A LLEVAR REPELENTE PARA LOS MOSQUITOS
NO GERTRUDIS ESO TAL VEZ LO LLEVE RAUL

III. RECOMENDACIONES:

Es importante que por lo menos hayan dos personas que conozcan la clave, para incentivar a los demás a descubrirla. Es importante repetir de vez en cuando las cosas que los que se saben la clave han llevado a la cacería. Por ejemplo: Luis ha llevado una linterna, una lámpara, una luna, etc.

Deben mezclarse cosas que son posibles de llevar a una cacería para hacerlo más difícil y de vez en cuando introducir elementos que no tienen nada que ver, para dar pistas a la gente.

II.– MATERIALES:

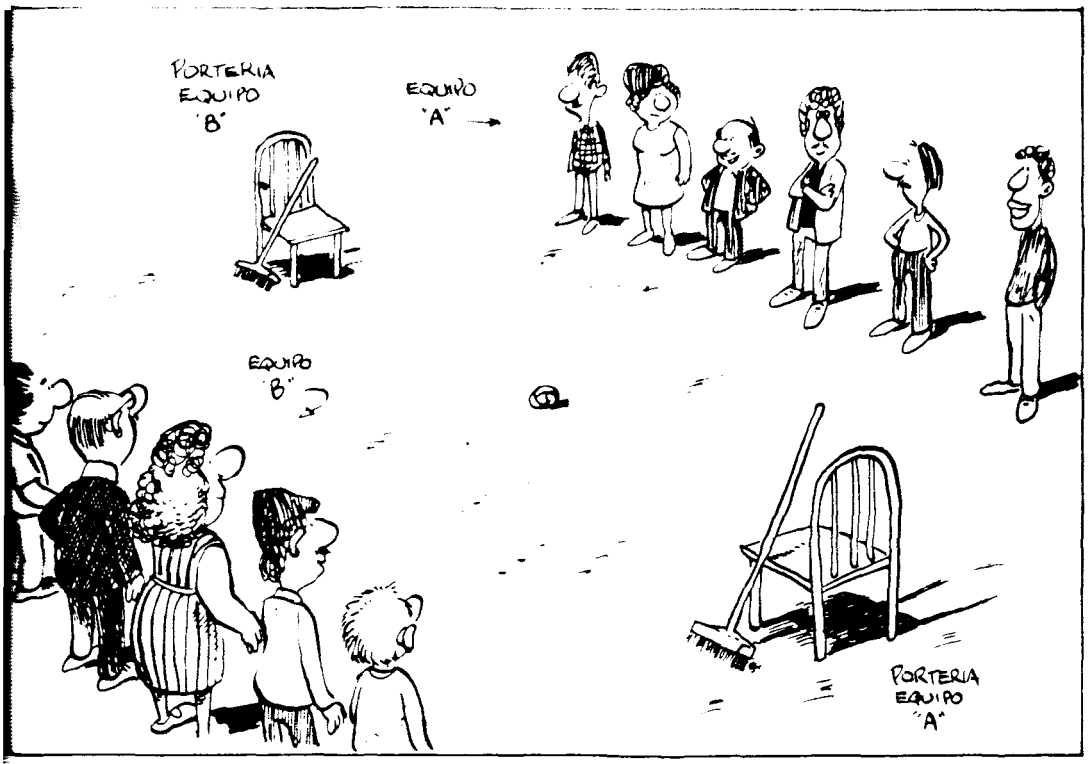
- Dos palos de escoba, o palos simplemente.
- Dos sillas o pupitres (carpetas)
- Un objeto pequeño (zapato, borrador, una tapa, etc.)
- Sitio amplio.

III.– DESARROLLO:

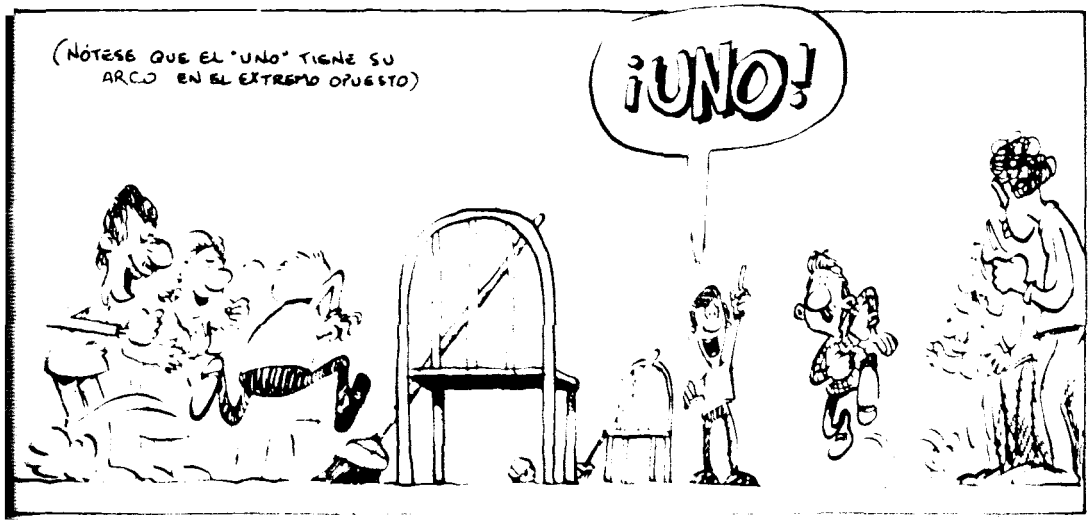
1.– Se divide en dos equipos al conjunto de participantes.
Debe quedar **igual número** de compañeros en cada equipo.

NOS COLOCAMOS EN DOS FILAS Y NOS NUMERAMOS DE LA SIGUIENTE MANERA: EN ESTA FILA EL PRIMERO EMPIEZA CON EL UNO
¡UNO!
¡DOS!
¡TRES!
Y POR ACÁ EL ULTIMO EMPIEZA CON EL UNO
¡DOS!
¡UNO!
CADA COMPAÑERO DEBE RECORDAR BIEN EL NÚMERO QUE LE CORRESPONDIÓ.

2 Se colocan dos sillas en cada extremo del salón, que serán los arcos; encima de cada una estará el palo y en el centro del "campo" el objeto que será la "pelota".



3– El que coordina dice un número. Los compañeros a los que les correspondió ese número (uno en cada equipo), salen corriendo a **su arco o portería**, cojen el palo, y empujando el objeto deben llegar al arco del otro equipo e introducirla entre las patas de la silla, anotando un gol.



Una vez anotado el gol los jugadores regresan a su sitio en cada fila y se comienza otra vez con un nuevo número. (También se puede repetir el mismo número).

Cuando "La pelota" sale de la línea que marcan las sillas, los compañeros regresan a su respectivo sitio en el equipo. No hay puntos. Lo mismo cuando sale de la línea que marcan los dos equipos.

IV. RECOMENDACIONES:

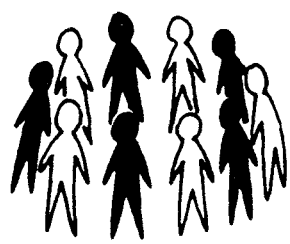
Se aplican castigos, igual que en los partidos de fútbol. Cuando otro compañero que no ha sido llamado interviene se cobra penal.

El coordinador va anotando los puntos y hace el papel de árbitro. Es conveniente tener a dos compañeros como "jueces de línea", donde están ubicadas las sillas para ratificar los "goles" Se puede desarrollar como una competencia a lo largo de la jornada de capacitación.

I. DESARROLLO:

1.– Se le pide al conjunto de participantes que formen un círculo y que se numeren del 1 al 2.

Los 1 representarán un equipo, los 2 al otro Se nombra a un capitán por cada equipo. Los capitanes quedan uno al lado del otro y se les da a cada uno un objeto que puede diferenciarse, ya sea por ser distinto o de diferente color.



2 – A la cuenta de tres el objeto debe circular de mano en mano hasta llegar nuevamente donde el capitán y cuando esto sucede, se anota un punto del equipo
PERO DEBE PASAR DE MANO EN MANO de los compañeros de cada equipo

Por lo tanto los compañeros **uno** del equipo **uno** empiezan a circular el objeto hacia la IZQUIERDA, y los compañeros del grupo dos hacia la DERECHA.

3. El que coordina debe tener otro ayudante por lo menos para: controlar las anotaciones, y cobrar falta si un compañero es "saltado" y no pasa el objeto.

el chocolateado

I- OBJETIVO ¡ANIMACIÓN!

II.—DESARROLLO:

Los participantes se agrupan por parejas tomándose de la mano, se colocan formando un círculo y dejan una pareja fuera.

La pareja que queda afuera camina alrededor (siempre tomados de la mano), en el sentido de las agujas del reloj.

En un momento determinado, la pareja que va caminando se pone de acuerdo y le pega en las manos a una de las parejas del círculo

En ese instante, ambas parejas deben correr alrededor del círculo en sentidos contrarios, tratando de llegar primero al lugar que queda vacío. Los que lleguen al último pierden y repiten el ejercicio.

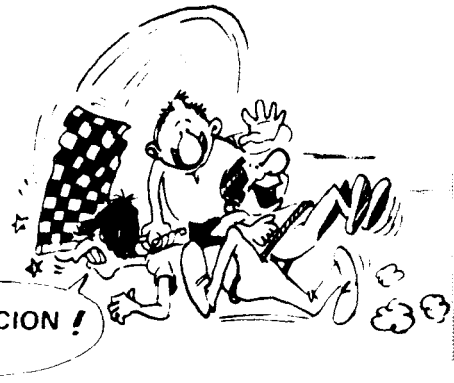
Jirafas y elefantes

II.–DESARROLLO:

Todos los participantes forman un círculo, quedando uno en el centro. El que se coloca al centro señala a otro del grupo diciéndole: "**jirafa**" o "**elefante**". Si dice "jirafa", el señalado deberá juntar sus manos en alto y sus compañeros vecinos deberán agacharse y tomarle por sus pies.

Si el que está al centro dice: "elefante", el señalado debera simular con sus manos la trompa del elefante, sus vecinos simularán las orejas con sus manos. Quien esté distraído y no cumpla la indicación, pasará al centro y señalará de nuevo a otro compañero, al mismo tiempo que dice "jirafa" o "elefante". El juego se continúa desarrollando de la misma manera.

carrera de ida y vuelta



I. OBJETIVO:

¡ ANIMACION !

II. MATERIAL:

Una cuerda por pareja, que permita atarlos juntos de la cintura.

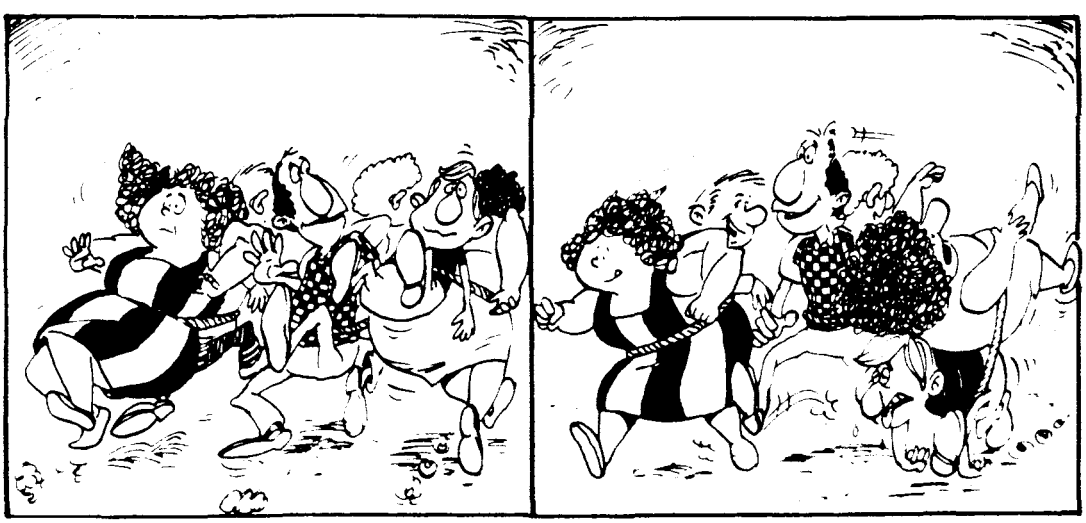
(En caso de no tener cuerdas, se pueden tomar de los brazos)

III. DESARROLLO:

Se forman parejas, se les ata por la cintura estando de espaldas una de la otra, de tal forma que queden juntas.

Se marca una línea de partida y una línea de llegada al otro extremo, teniendo como meta final la línea de partida.

Se da la voz de partida diciendo que la que llegue primero a la META es la pareja que gana. Así le va a tocar correr a uno de frente y al otro de espaldas, una vez que se llega a la línea marcada al otro extremo, al compañero que le tocaba ir corriendo hacia atrás le toca ahora ir de frente y al otro de espaldas; no se dan la vuelta.



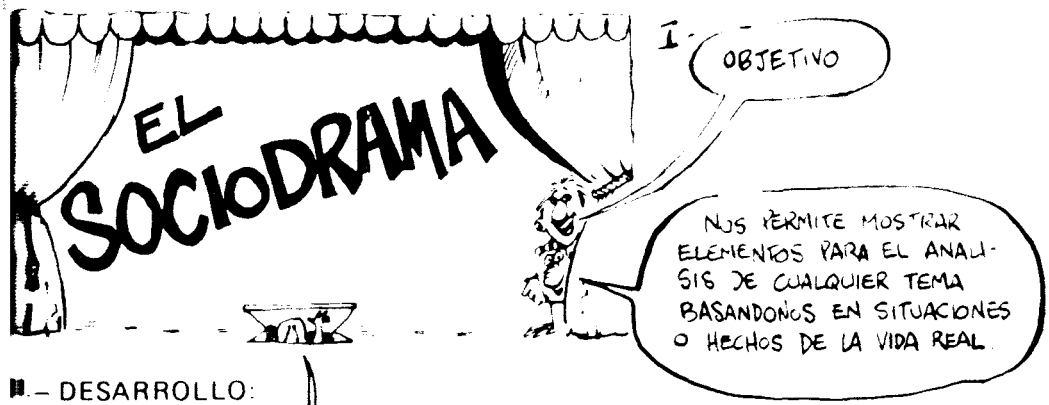
La pareja que llegue primero al punto de partida, gana

2. técnicas de análisis general

El conjunto de técnicas aquí agrupadas, tienen como característica común el que nos permiten trabajar muy distintos temas, según el interés específico de quien las use.

Sin embargo, cada una de ellas tiene sus particularidades: unas nos **permiten socializar ideas ordenadamente**, otras **resumir o sintetizar** discusiones, otras promover una **discusión amplia** sobre un tema, y otras hacer **relaciones** e **interpretaciones** del tema que estamos tratando.

EL SOCIODRAMA


I.- OBJETIVO
NOS PERMITE MOSTRAR ELEMENTOS PARA EL ANALISIS DE CUALQUIER TEMA BASANDONOS EN SITUACIONES O HECHOS DE LA VIDA REAL.

II.- DESARROLLO:

¿QUÉ ES?

El sociodrama es una actuación, en la que utilizamos gestos, acciones y palabras.

En el sociodrama representamos algún **hecho o situación** de nuestra vida real, que después vamos a analizar.

NO se necesita:

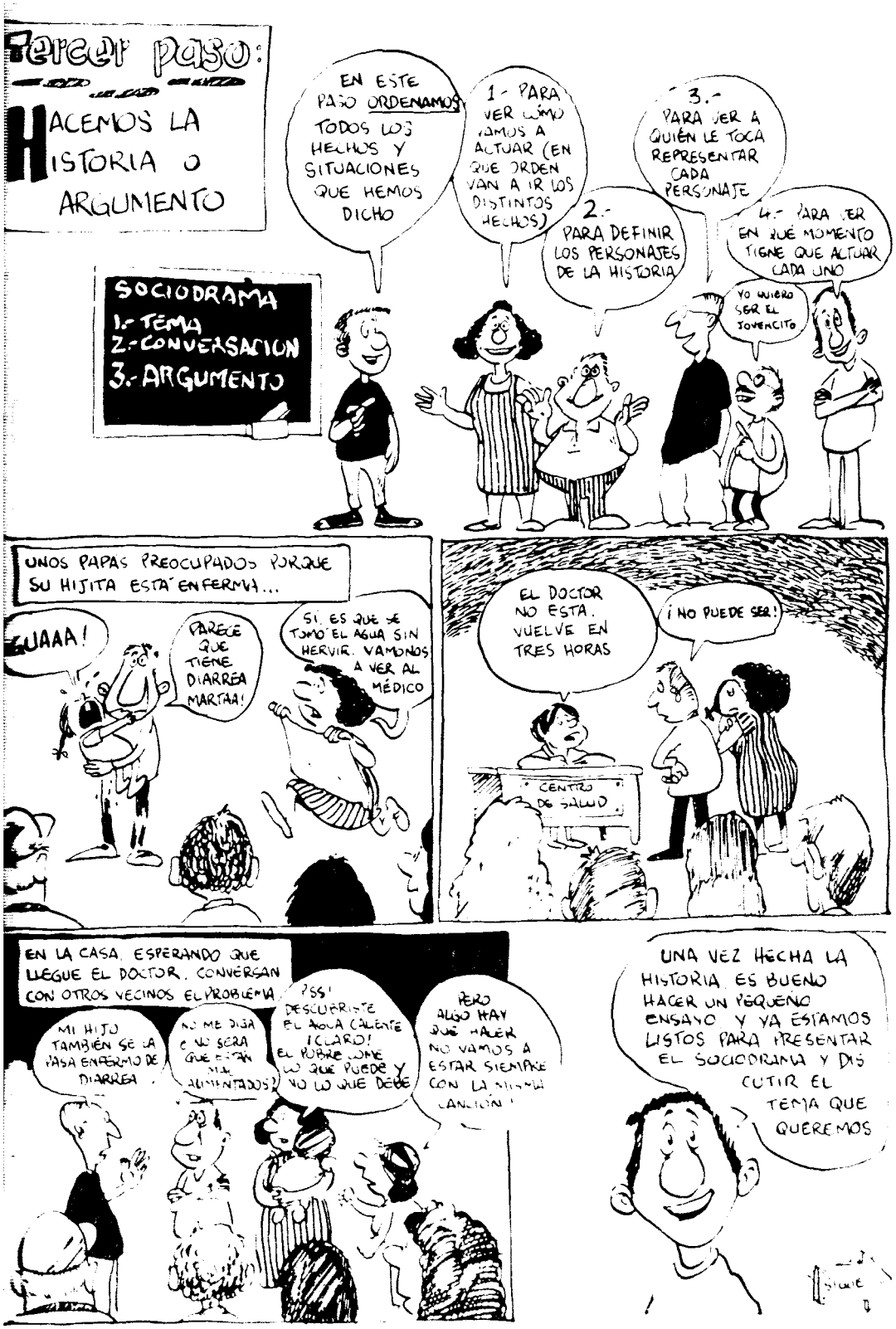
Primer paso:

Escogemos un tema. Debemos tener muy claro **cuál** es el tema que vamos a presentar, y **por qué** lo vamos a hacer en ese momento.

Segundo paso

Conversamos sobre el tema: Los compañeros que vamos a hacer el sociodrama dialogamos un rato sobre lo que conocemos del tema, cómo lo vivimos, cómo lo entendemos.

Por ejemplo:
Si el tema fuera "Condiciones de salud en nuestra comunidad"
UN COMPAÑERO DICE QUE FALTAN MÉDICOS, Y NOS CUENTA DE UN CASO EN EL QUE ALGUIEN NECESITO UN DOCTOR Y NO LO CONSIGUIO
OTRO COMPAÑERO DICE QUE HAY PROBLEMAS CON EL AGUA PORQUE TIENE MICROBIOS Y NOS CUENTA CASOS QUE ÉL CONOCE, EN QUE EL AGUA SUCIA HA ENFERMADO A VARIOS NIÑOS
OTRA COMPAÑERA DICE QUE EL PROBLEMA ES POR LA POBREZA EN QUE VIVIMOS Y QUE POR ESO NO NOS ALIMENTAMOS BIEN
Y ASI TODOS LOS COMPAÑEROS VAMOS DICIENDO TODO LO QUE CREEMOS QUE TIENE QUE VER CON EL TEMA


Tercer paso:
HACEMOS LA HISTORIA O ARGUMENTO
EN ESTE PASO ORDENAMOS TODOS LOS HECHOS Y SITUACIONES QUE HEMOS DICHO
1.- PARA VER CÓMO VAMOS A ACTUAR (EN QUE ORDEN VAN A IR LOS DISTINTOS HECHOS)
2.- PARA DEFINIR LOS PERSONAJES DE LA HISTORIA
3.- PARA VER A QUIÉN LE TOCA REPRESENTAR CADA PERSONAJE
4.- PARA VER EN QUÉ MOMENTO TIENE QUE ACTUAR CADA UNO
SOCIODRAMA
1.- TEMA
2.- CONVERSACION
3.- ARGUMENTO
YO QUIERO SER EL JOVENCITO
UNOS PAPAS PREOCUPADOS PORQUE SU HIJITA ESTÁ ENFERMA...
¡UAAA!
PARECE QUE TIENE DIARREA MARTAA!
SI, ES QUE SE TOMÓ EL AGUA SIN HERVIR. VAMONOS A VER AL MÉDICO
EL DOCTOR NO ESTA. VUELVE EN TRES HORAS
¡NO PUEDE SER!
CENTRO DE SALUD
EN LA CASA, ESPERANDO QUE LLEGUE EL DOCTOR, CONVERSAN CON OTROS VECINOS EL PROBLEMA
MI HIJO TAMBIÉN SE LA PASA ENFERMO DE DIARREA
NO ME DIGA QUE NO SERÁ QUE ESTÁN MAL ALIMENTADOS
PSS! DESCUBRISTE EL AGUA CALIENTE ¡CLARO! EL PUEBLO SOME LO QUE PUEDE Y NO LO QUE DEBE
PERO ALGO HAY QUE HACER NO VAMOS A ESTAR SIEMPRE CON LA MISMA CANCIÓN!
UNA VEZ HECHA LA HISTORIA, ES BUENO HACER UN PEQUEÑO ENSAYO Y YA ESTAMOS LISTOS PARA PRESENTAR EL SOCIODRAMA Y DISCUTIR EL TEMA QUE QUEREMOS
sigue

III - UTILIZACION

Lo podemos utilizar

- Para empezar a estudiar un tema: como **diagnóstico** o para conocer lo que sabemos de un tema.

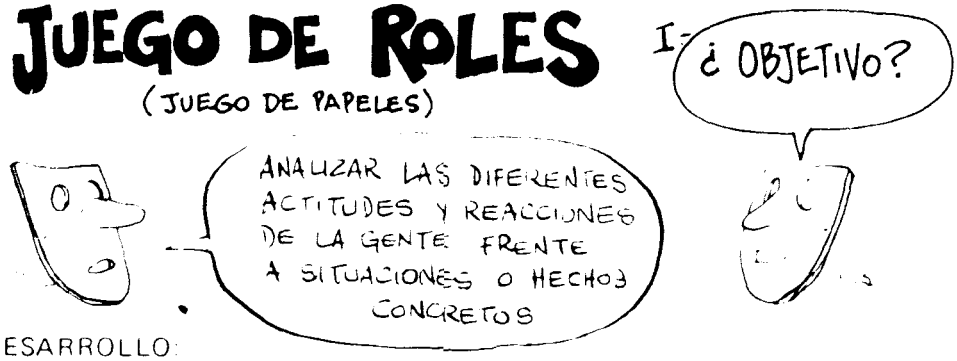
- Para **analizar** un **aspecto** de un tema. En el caso que estemos estudiando un tema y queramos profundizar uno de sus aspectos.

- Al finalizar el estudio de un tema (como conclusión o síntesis). En este caso, lo haríamos para ver qué hemos comprendido de lo estudiado, o a qué conclusiones hemos llegado.

RECOMENDACIONES
HABLAR CON VOZ CLARA Y FUERTE
SI HAY MUCHA GENTE, HABLAR MAS LEN-TA-MEN-TE
MOVERSE Y HACER GESTOS. NO DEJAR QUE LAS PALABRAS SEAN LO ÚNICO DE LA ACTUACION
USAR ALGUNOS MATERIALES, FÁCILES DE ENCONTRAR. QUE HAGAN MÁS REAL LA ACTUACION (SOMBREROS PAÑUELOS UNA MESA, UN CHOAPINO ETC)
USAR LETREROS GRANDES DE PAPEL O TELA PARA INDICAR LUGARES:
HOSPITAL
FARMACIA
ALMACÉN
ESCUELA
ETC

EL JUEGO DE ROLES

(JUEGO DE PAPELES)



II.- DESARROLLO:

Al igual que el sociodrama, es una actuación en la que se utilizan gestos, acciones y palabras.

La diferencia está, en que en el juego de roles se representan las **actitudes** de las personas, las características de sus **ocupaciones o profesiones o las formas de pensar** de la gente.

ESTA TÉCNICA SE CARACTERIZA POR REPRESENTAR "PAPELES", ES DECIR, LOS COMPORTAMIENTOS DE LAS PERSONAS EN LOS DIFERENTES HECHOS O SITUACIONES DE LA VIDA
¡OH!

Ejemplos de roles o papeles:

Papeles de actitudes	Papeles de ocupaciones o profesiones	Papeles de formas de pensar
El individualista	El maestro	El social democrata
El autoritario	El ama de casa	El marxista
El oportunista	El obrero	El democrata cristiano

¿Y CÓMO HACEMOS UN JUEGO DE ROLES? DIRÁN USTEDES
PUES SEGUIMOS LOS MISMOS PASOS QUE PARA HACER UN SOCIODRAMA, CON LA DIFERENCIA QUE EN EL JUEGO DE ROLES LOS MÁS IMPORTANTES SON LOS PERSONAJES, SUS IDEAS Y SU COMPORTAMIENTO

I. Escogemos el tema.

II. Conversamos sobre el tema. (En este paso, si vamos a representar roles o papeles de distintas formas de pensar, es mejor dividirnos en grupos para preparar bien cada papel, estudiando un poco los argumentos que cada personaje utiliza en la vida real)

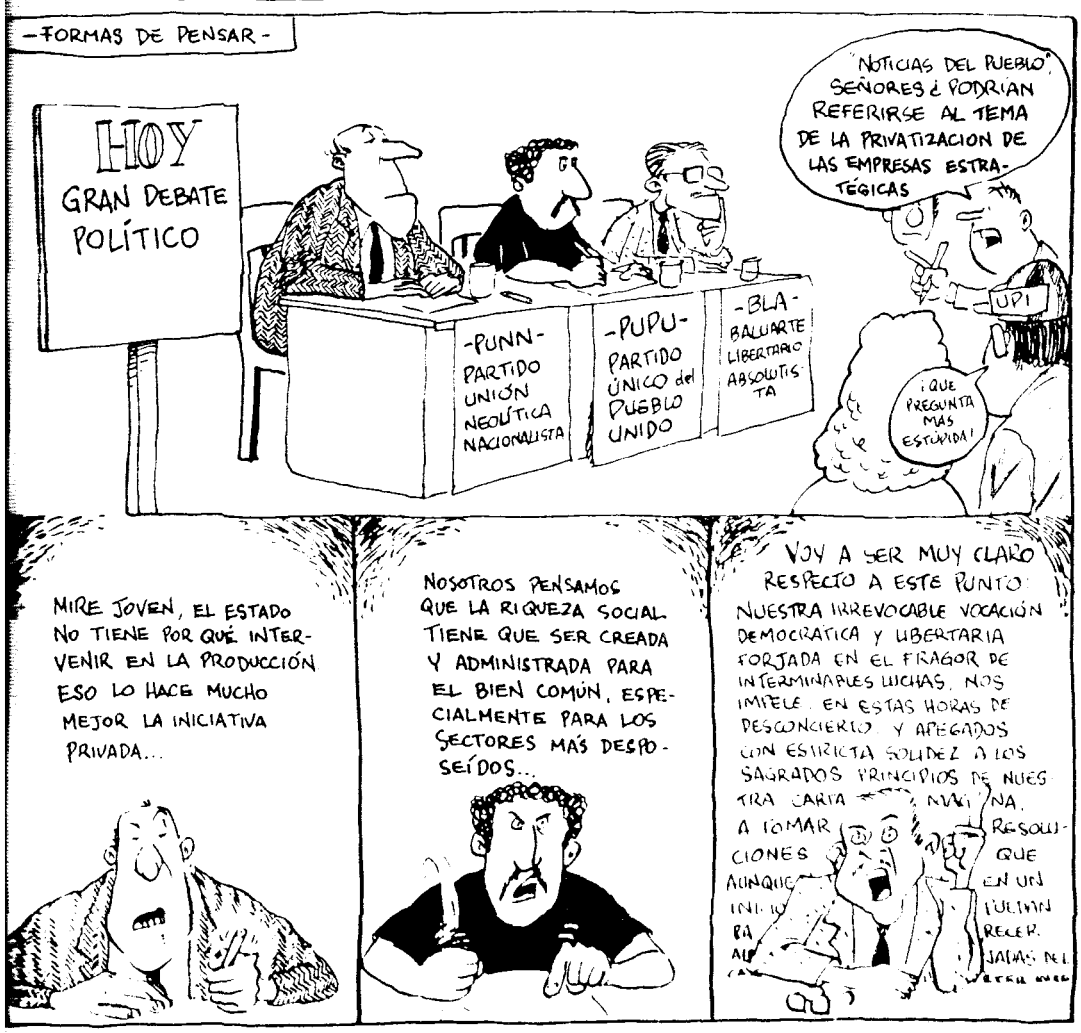
III. Hacemos la historia o argumento, para poder presentarlo con orden. En este caso es importante que quede claro la actitud y la reacción de los personajes.
Y así, está listo para presentarlo y hacer la discusión.

EJEMPLOS:

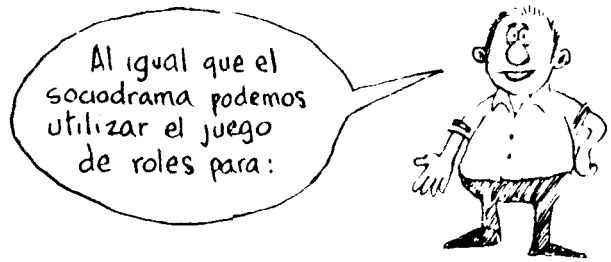
- ACTITUDES -

A MÍ, FRANKAMENTE ME IMPORTA UN PITO LOS PROBLEMAS DE USTEDES MIENTRAS NO ME TOQUEN A MI
¡AAH! ¿POR QUÉ ME DISCUTEN, QUIÉN ES EL DIRIGENTE AQUÍ? ¡A VER!, ¡YO NOMÁS Y PUNTO!
POR SUPUESTO JEFECITO USTED ES EL MACHO POR ESO DEBERÍA TENER UN SECRETARIO ASÍ COMO YO QUE LE HAGO CASO

-OCUPACIONES O PROFESIONES-
¡ES EL COLMO DE LOS COLMOS!
ADEMÁS DE PONER LOS PRECIOS COMO LE DA SU REGALADA GANA, ACAPARA!
¿ACAPARO? QUÉ FANTASÍA SEÑORA MÍA, JAMÁS OSARÍA ESCONDER MERCADERÍA ME SALIÓ VERSO
ALMACÉN LOS 3 CHANCHITOS
¡QUÉ PASA! ¡QUÉ TANTO GRITO!
AQUÍ ESTÁ LA LEY DE CUERPO PRESENTE


-FORMAS DE PENSAR-
HOY GRAN DEBATE POLÍTICO
-PUNN- PARTIDO UNIÓN NEOLÍTICA NACIONALISTA
-PUPU- PARTIDO ÚNICO del PUEBLO UNIDO
-BLA- BALUARTE LIBERTARIO ABSOLUTISTA
"NOTICIAS DEL PUEBLO" SEÑORES ¿PODRÍAN REFERIRSE AL TEMA DE LA PRIVATIZACIÓN DE LAS EMPRESAS ESTRATÉGICAS
UPI
¡QUE PREGUNTA MÁS ESTÚPIDA!
MIRE JOVEN, EL ESTADO NO TIENE POR QUÉ INTERVENIR EN LA PRODUCCIÓN ESO LO HACE MUCHO MEJOR LA INICIATIVA PRIVADA...
NOSOTROS PENSAMOS QUE LA RIQUEZA SOCIAL TIENE QUE SER CREADA Y ADMINISTRADA PARA EL BIEN COMÚN, ESPECIALMENTE PARA LOS SECTORES MÁS DESPOSEÍDOS...
VOY A SER MUY CLARO RESPECTO A ESTE PUNTO: NUESTRA IRREVOCABLE VOCACIÓN DEMOCRÁTICA Y LIBERTARIA FORJADA EN EL FRAGOR DE INTERMINABLES LUCHAS, NOS IMPELE EN ESTAS HORAS DE DESCONCIERTO Y APEGADOS CON ESTRICTA SOLIDEZ A LOS SAGRADOS PRINCIPIOS DE NUESTRA CARTA [illegible] NA, A TOMAR RESOLUCIONES QUE AUNQUE [illegible] EN UN [illegible] RECER. JAMÁS NEL

III. UTILIZACIÓN:



EMPEZAR A ESTUDIAR UN TEMA, HACIENDO UN DIAGNÓSTICO.	PROFUNDIZAR EN UN ASPECTO DEL TEMA QUE ESTAMOS TRABAJANDO, O...	...AL FINALIZAR EL ESTUDIO DE UN TEMA PARA REPRESENTAR LA CONCLUSIÓN.

Otros usos del juego de roles:

1.– Es una excelente técnica para los debates sobre diferentes formas de pensar (o sea ideológicos), porque exige defender posiciones a partir de los roles o papeles que representamos, y no sólo de nuestras propias ideas. Por eso, en este caso, es necesario contar con material de estudio para prepararlos (periódicos, documentos, comunicados).
2.– También es muy útil para evaluar el papel o rol que tuvo alguna persona ante un hecho pasado y que permita ver claramente cómo actuó ante esta situación.
3.– También es útil, cuando un grupo quiere preparar una actividad y quiere saber cómo va a realizarla, cómo nos vamos a comportar, con cuáles actitudes nos vamos a encontrar.
4.– También, si deseamos aclarar problemas o situaciones que ocurren al interior del grupo o colectivo. En este caso, los miembros del grupo "juegan" el papel de otro compañero, tal como lo ve en la realidad. Así el grupo se ve representado a sí mismo.

IV. RECOMENDACIONES

La discusión debe centrarse en el **comportamiento** de los personajes y en los **argumentos** que utilizaron en su distinto papel.

Es importante la preparación anterior, para conocer bien qué papeles vamos a representar.

La Pantomima

OBJETIVO

Permite representar situaciones y analizar las reacciones que frente a ellas se tienen

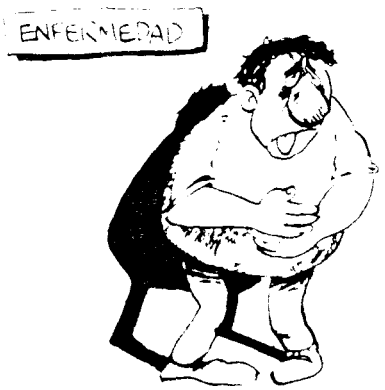
DESARROLLO

¿Qué es?

EXACTO. NADA MAS QUE EL MENSAJE SE TRANSMITE CON EL MOVIMIENTO DEL CUERPO Y LOS GESTOS DE LA CARA.

La pantomima se caracteriza por representar **las reacciones** de las personas frente a diferentes situaciones o hechos de nuestra vida real.

Ejemplos:



¿CÓMO HACEMOS UNA PANTOMIMA?

Seguimos los mismos pasos que en el sociodrama y el juego de roles:

* Escogemos el tema
* Conversamos sobre el tema
* Hacemos la historia o argumento.

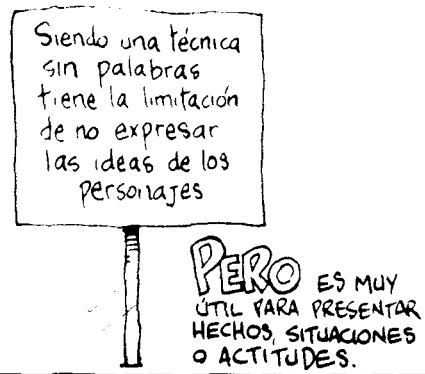
En este paso debemos poner mucho cuidado en escoger las actitudes o reacciones que puedan trasmitir mejor el mensaje. Luego, debemos ensayar un poco y utilizar expresiones conocidas por todos para hacer más claro lo que queremos decir. Es bueno exagerar algunos gestos o movimientos.

EJEMPLOS:

UTILIZACIÓN:

Al igual que el sociodrama o el juego de roles la podemos usar:

1.– Para empezar a estudiar un tema (diagnóstico).
2.– Para ver una parte de un tema.
3.– Al terminar de estudiar un tema (como conclusión o síntesis).


Siendo una técnica sin palabras tiene la limitación de no expresar las ideas de los personajes
PERO ES MUY ÚTIL PARA PRESENTAR HECHOS, SITUACIONES O ACTITUDES.

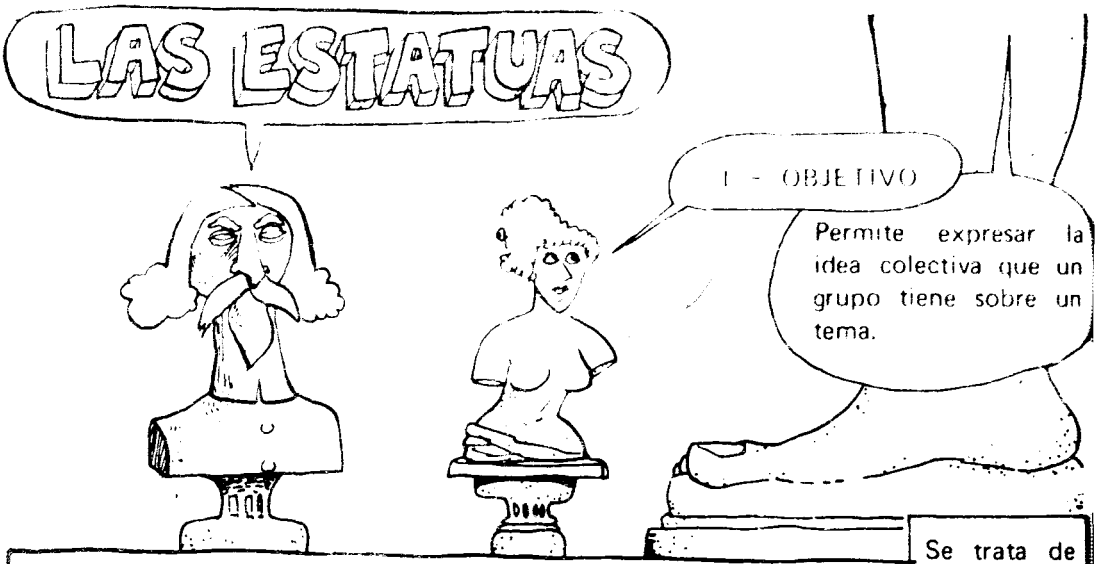
Ejemplo:

RECOMENDACIONES:

Es conveniente usar la pantomima cuando hay mucho ruido y es difícil que las voces sean escuchadas por todos. La pantomima, por ser muda, va a exigir que el público se concentre más en la actuación.

Es muy útil para personas que nunca han hecho pantomima, hacer como ejercicio algunos juegos antes, como la técnica "cuerpos expresivos" (Ver pág. 1 19)

LAS ESTATUAS



¿QUÉ ES?
ES LA ELABORACIÓN COLECTIVA DE UNA FIGURA CON VARIAS PERSONAS, QUE REPRESENTA UN TEMA A TRAVÉS DE LA ACTUACIÓN MUDA Y SIN MOVIMIENTO
¡PAPÁ! DE VERDAD PARECES UNA ESTATUA
¡ESTUATA SE DICE!

Se trata de poner a un grupo de compañeros en determinadas posiciones, para que nos trasmitan un mensaje. Esta técnica se caracteriza porque todos los asistentes participan en su elaboración.

¿QUE CÓMO LO HACEMOS?

A diferencia de las técnicas anteriores, las estatuas no necesitan de ninguna preparación anterior. Lo único que se necesita es tener elegido el tema.

Generalmente los temas que vamos a representar no se basan en hechos y situaciones concretas sino mas bien en **ideas** que tenemos (conceptos) o en la forma como entendemos temas mas generales.

Ejem	La religion	La justicia
	La democracia	El sindicalismo

1.- Como diagnóstico, para iniciar el estudio de un tema.

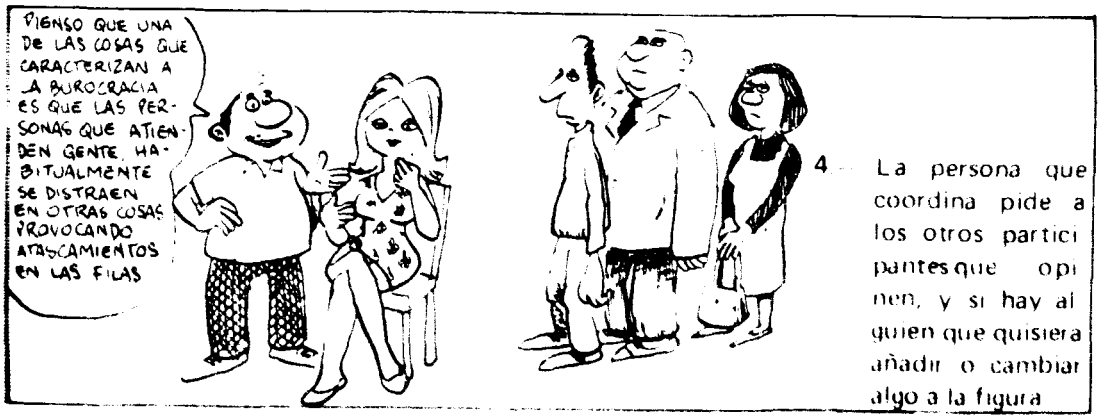
2.- Para ver una parte de un tema.

3.- Para ver qué entendimos de un tema, al finalizar su estudio.

VEAMOS UN EJEMPLO:

1.- SE ESCOGE EL TEMA DE LA BUROCRACIA
2.- EL COORDINADOR PIDE A ALGÚN COMPAÑERO QUE PONGA EN ESTATUAS SU IDEA DE LA BUROCRACIA
MM.. VEAMOS

3.- El compañero llama a algunos del grupo (los que necesita) y los coloca en las posiciones que él crea representan mejor su idea de la Burocracia, y explica por qué los puso así.


PIENSO QUE UNA DE LAS COSAS QUE CARACTERIZAN A LA BUROCRACIA ES QUE LAS PERSONAS QUE ATIENDEN GENTE, HABITUALMENTE SE DISTRAEN EN OTRAS COSAS PROVOCANDO ATRASAMIENTOS EN LAS FILAS

4.- La persona que coordina pide a los otros participantes que opinen, y si hay alguien que quisiera añadir o cambiar algo a la figura

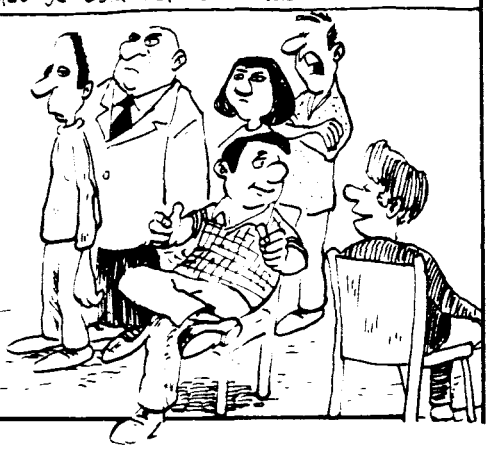
5. Sale otro compañero que agrega otras estatuas y explica por qué las añadió.

QUIERO REMARCAR LO QUE DECÍA EL COMPAÑERO ANTERIOR SOBRE LA INDIFERENCIA QUE HAY EN ALGUNAS OFICINAS. UNO LEE TRANQUILAMENTE EL PERIÓDICO MIENTRAS CONVERSA. LA GENTE EN LA FILA, RECLAMA

6.- SE PIDE NUEVAMENTE SI HAY ALGUIEN QUE QUIERA CAMBIAR O AÑADIR ALGO MÁS A LA FIGURA.

7.- Sale otro compañero que añade otros elementos y explica por qué lo hace.

8.- Otra vez se pregunta si todos están de acuerdo o hay alguien que quiere aportar algo más a la idea de la Burocracia que se está representando.



9.- Un compañero sale y cambia algunos gestos y posiciones de las estatuas, explicando por qué.

HEMOS HECHO OTRA FILA PARA ACENTUAR LA LENTITUD DE LA BURO-CRACIA Y CAMBIAMOS UNOS GESTOS PARA EXPRESAR EL ENOJO DE LA GENTE

11. Se inicia entonces la discusión, igual que en las otras técnicas, analizando cómo fue que se empezó, y por qué estuvieron de acuerdo o no con los cambios que se hacían. También se analiza por qué todos estuvieron de acuerdo con la figura final y qué significa esta idea en la vida cotidiana del grupo.

Como vimos en el ejemplo, se pueden hacer distintos tipos de cambios a las figuras que se van formando:

La figura final es hecha por el trabajo colectivo de todos
Puede utilizarse la figura final para elaborar luego algun afiche o dibujo que se pueda usar después

CUENTO DRAMATIZADO

I OBJETIVO: Dar **elementos de análisis** sobre un tema.

II. DESARROLLO

1. Sobre cualquier tema general, se prepara un cuento, o una historia.

2.– Se escoge una cantidad de participantes según el número de personajes de la historia, para que la representen en forma de mímica, mientras el coordinador o uno de los participantes va leyendo el texto.

3.– Una vez que se ha ensayado, se presenta al conjunto de los participantes.

4.– Siguiendo los mismos pasos que las otras técnicas con actuación, se realiza la discusión.

III. UTILIZACIÓN

ESTA TÉCNICA ES MUY ÚTIL PARA LA PROFUNDIZACIÓN DE UN TEMA
TAMBIÉN SIRVE PARA VER, A LO LARGO DEL TIEMPO, EL DESARROLLO DE UN PROBLEMA, DANDO UNA VISIÓN HISTÓRICA

IV. RECOMENDACIONES:

Los temas más generales como, por ejemplo. "La pobreza", "El machismo", "La religion", "La organización de la sociedad", etc. se prestan para realizar una historia que permita profundizar en el desarrollo histórico.

Es necesario dominar bien el tema para la redacción de la historia y ubicar los momentos históricos mas importantes

Recoger anécdotas o cuentos que tengan toda una enseñanza o "moraleja"

En un lugar no muy lejano había mucha tierra y unos cuantos hombres
...todos trabajaban la tierra. Unas partes eran más fértiles que otras...
...todos comían de lo que la tierra les daba; se lo repartían entre todos y así quedaban satisfechos...
Un día, hombres extraños llegaron trayendo cosas nuevas que nadie conocía. Los hombres que ahí vivían quedaron impresionados...
...y la gente rara que llegó les daba cosas que no conocían a cambio de metales que usaban ellos de adorno... Poco a poco estos extranjeros fueron cambiando la vida de todos los hombres...
Primero, se adueñaron de las tierras, luego, muchos trabajaron para ellos... ...etc, etc...
Continuara...

LLUVIA DE IDEAS

I.– OBJETIVO:

Poner en **común** el conjunto de ideas o conocimientos que cada uno de los participantes tiene sobre un tema y colectivamente llegar a una **síntesis, conclusiones o acuerdos comunes.**

II.– DESARROLLO:

El coordinador debe hacer una pregunta clara, que exprese el objetivo que se persigue. La pregunta debe permitir que los participantes puedan responder a partir de su realidad, de su experiencia.

Luego, cada participante debe decir ***una idea*** a la vez sobre lo que piensa acerca del tema.

Yo no estoy de acuerdo con eso de que son unos cochinos
cuidado se le dispara
Hay que aclarar una cosa: en esta etapa de la "lluvia" no se permite discutir las ideas que van surgiendo

Solamente se le pide al compañero que aclare lo que dice en caso de que no se le haya comprendido.

La cantidad de ideas que cada participante exprese puede ser determinado de antemano por los coordinadores o puede no tener límites.

Todos los participantes deben decir por lo menos una idea.

Mientras los participantes van expresando sus ideas.

... el coordinador va anotándolas en la pizarra o en un papel
Otra forma es que varios compañeros las vamos apuntando en un cuaderno, papel, etc.

a.— La anotación de la lluvia de ideas puede hacerse tal como van surgiendo, en desorden, si el objetivo es **conocer la opinión** que el grupo tiene de un tema específico; una vez terminado este paso **se discute** para escoger aquellas ideas que resuman la opinión de la mayoría del grupo, o se elaboran en grupo las conclusiones, *realizándose un proceso de eliminación* o recorte de ideas.

b.— Si el objetivo es **analizar los diferentes aspectos** de un problema, o hacer el **diagnóstico** de una situación, es importante ir anotando las ideas con cierto orden.

Por ejemplo:

Si se formulara esta pregunta: ¿Qué es lo que produce las enfermedades de los niños en nuestro barrio?, podríamos anotar de dos maneras:

A
Anotar desordenadamente las ideas que van surgiendo
- FALTA DE UN PUESTO DE SALUD
- FALTA DE HIGIENE
- MALAS CONDICIONES DE VIDA
Una causa puede ser la falta de un puesto de salud
Yo creo que es falta de higiene
Las condiciones de vida son malas
B
Agrupando las ideas similares en columnas
CONDICIONES DE VIDA
ATENCION MEDICA
ENFERMEDADES + FRECUENTES
MALA ALIMENTACION
FALTA DE MEDICINAS
MEDICINAS CARAS
- DIARREA
Las medicinas están muy caras
Hay muchos basurales cercanos
Otra enfermedad frecuente son los parasitos

Al final se obtendrán varias columnas o conjuntos de ideas que nos indicarán por donde se concentra la mayoría de las opiniones del grupo, lo que permitirá ir profundizando cada aspecto del tema a lo largo de la discusión o proceso de formación.

VARIACION:

Lluvia de ideas POR TARJETAS

I. - MATERIALES:

Papeles pequeños, lápices, cinta adhesiva o maskin tape.

II.- DESARROLLO:

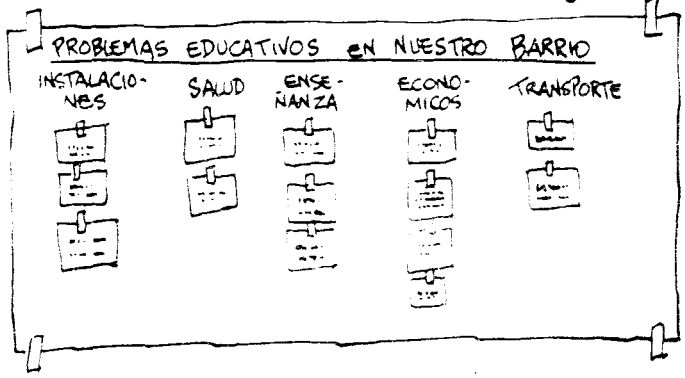
Lo mismo que la anterior, sólo que las ideas se escriben en tarjetas, **una idea por tarjeta.**

Las tarjetas pueden elaborarse en forma individual o en grupos, cada participante lee su tarjeta y luego se van pegando en forma ordenada en la pared o en un papel.

Formas de clasificar las tarjetas:

- Se pide a cualquier compañero que lea una de las tarjetas que ha elaborado, ésta se coloca en la pared, luego se pide que si algún otro compañero tiene alguna tarjeta que se refiera a lo mismo o similar a la del compañero, la lea y **se van colocando juntas todas las que salgan sobre el mismo tema o aspecto**, y así sucesivamente hasta que todas las tarjetas se hayan colocado. Quedarán así varias columnas. Se repasa sobre cada columna para repasar el contenido y darle un nombre a la columna que sintetice la idea central que está expresada en el conjunto de tarjetas.

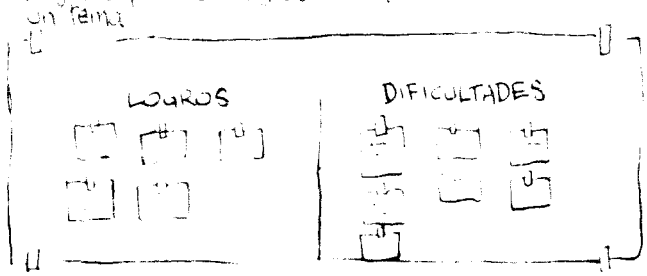
YA HEMOS PUESTO "FALTA DE PUPITRES EN LA ESCUELA Y POCAS SALAS DE CLASE" Y OTRAS SOBRE LO MISMO?
¡FALTA DE TEXTOS!
¿ESTAN DE ACUERDO CON QUE VAYA AQUÍ?
PROBLEMAS EDUCATIVOS EN NUESTRO BARRIO
NO ES MEJOR QUE VAYA EN OTRA COLUMNA
PERO TERMINEMOS CON ESTA COLUMNA PRIMERO
AL FINAL, QUEDA ASÍ



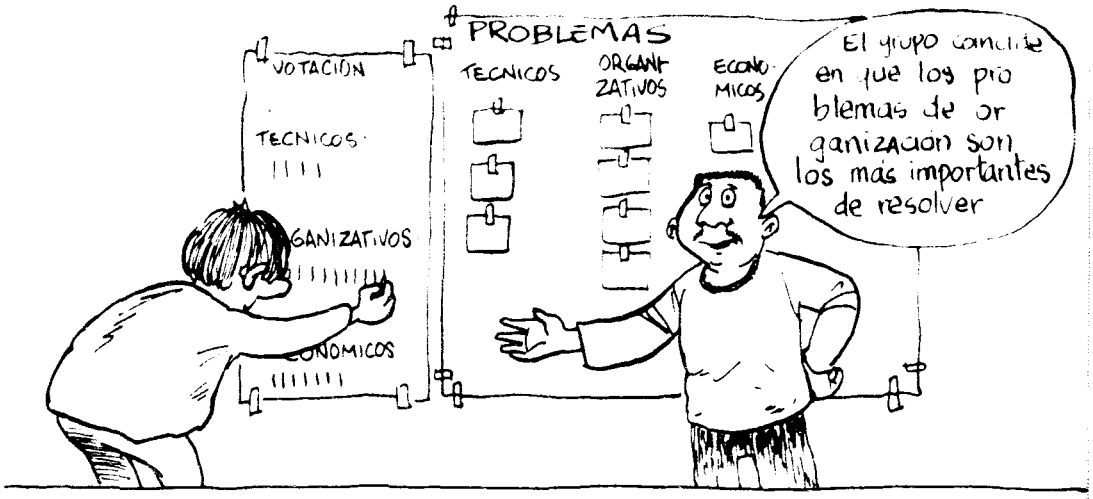
En esta etapa el papel del coordinador es el de llevar al grupo a sintetizar el conjunto de tarjetas, de tal forma que se obtenga una visión ordenada y unificada de los diversos aspectos que se desprenden de un tema.

b.- OTRA FORMA ES ESTABLECER CIERTAS COLUMNAS DE ANTEMANO

Cuando la tarea para la elaboración de las tarjetas sea de logros y dificultades sobre un tema



Una vez hechas las columnas y analizadas, puede realizarse una votación por columna para establecer el orden de importancia que el grupo le da a cada uno de los aspectos del tema que se está tratando



Lo importante en esta técnica es el **ordenamiento** que se va haciendo en las tarjetas para queal final se tenga una visión clara de lo que el grupo piensa, quedando gráficamente expresado en qué aspectos se concentra la mayor cantidad de ideas del grupo.

ESTA TECNICA SE PUEDE UTILIZAR:

a.— Para realizar **un diagnóstico** sobre lo que el grupo conoce o piensa de un tema particular, que se discutirá y profundizará en la discusión de forma colectiva.

b.— Para elaborar **las conclusiones** sobre un tema que se haya discutido.

c. Para **planificar** ac- acciones concretas.

ch. Para **evaluar** trabajos rea- realizados.

NOTA

En estos casos, cuando hay varios aspectos es importante que la lluvia de ideas se vaya realizando por partes los logros, luego las dificultades, etc

RECOMENDACIONES:

ES ÚTIL UNA BREVE LLUVIA DE IDEAS CUANDO SE TRABAJA EN PEQUEÑOS GRUPOS, PREPARANDO UN TEMA QUE SE VA A PRESENTAR EN PLENARIO. DEBEN ANOTARSE EN UN PAPELÓGRAFO.
ES UNA BUENA HERRAMIENTA PARA QUE LOS GRUPOS PUEDAN REALIZAR UN TRABAJO MÁS ORDENADO Y ÁGIL.

1.– Esta es una técnica que requiere bastante concentración por parte de todos; para que se vayan escuchando ordenadamente las opiniones de cada uno de los participantes.

2.– El coordinador debe preguntar constantemente al plenario si está de acuerdo en la ubicación de cada tarjeta y hacer breves síntesis sobre un conjunto de opiniones dichas.

5.- Es importante que cada participante después de leer su tarjeta complemente oralmente y en forma breve el contenido, esto va dando elementos de reflexion mas amplios y ubicando las ideas en el contexto particular de cada compañero

3.– El coordinador debe estar muy atento a que cada tarjeta sea ubicada correctamente; en caso de que no haya acuerdo sobre alguna, dejar que se discuta para llegar colectivamente a un acuerdo.

4. El coordinador no debe ubicar las tarjetas según su criterio, sino siempre hacer que sean los participantes los que las ubiquen donde crean que corresponden. Esto lleva a que los participantes asuman necesariamente un papel activo y participativo.

II.– MATERIALES:

Pedazos de papeles grandes o cartulinas
Recortes de periódicos
Plumones, marcadores o crayones*
Cualquier material a mano (hojas de árbol, pasto, ramas, etc.).

* Lápices de cera

III.– DESARROLLO:

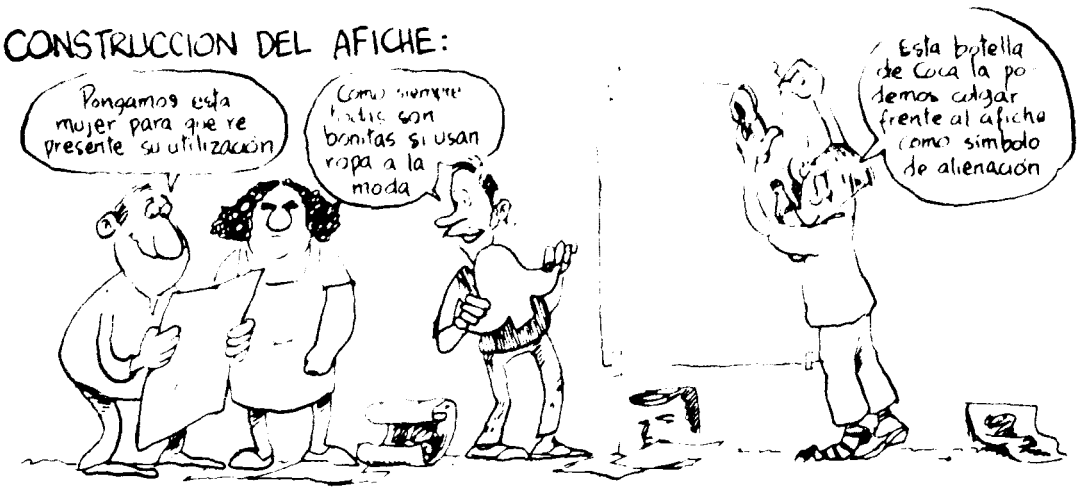
1.– Por lo general esta técnica se utiliza cuando se trabaja en pequeños grupos.

2.– Se les pide a los participantes que sobre el tema que se ha discutido o que deben discutir en los grupos, presenten sus opiniones en forma de "afiche".

Ejemplo: TEMA: LA PROPAGANDA (O LA PUBLICIDAD)

Primero, que utiliza a la mujer
claro, además es alienante, las modas, los valores... ¡uf!
¿Qué papel cumple la propaganda en la gente?
Por otro lado, al niño le da elementos falsos de la realidad
Exacto, como los zapatos que lo harán volar si los usa

CONSTRUCCION DEL AFICHE:


Pongamos esta mujer para que re presente su utilización
Como siempre todas son bonitas si usan ropa a la moda
Esta botella de Coca la po demos colgar frente al afiche como simbolo de alienación

3.– Una vez elaborado el afiche, cada grupo lo presenta al plenario, para realizar su descodificación.

a.– Se le pide a alguno de los participantes que hagan una **descripción** de los elementos que están en el afiche.

A ver ¿quién nos describe las distintas figuras que aparecen en el afiche?
Bueno ahí hay una mujer con ropa ele- gante, toda bonita ella un hombre fumando, una botella de coca al lado de una muchacha muy contenta un nino mirando un aviso de zapatos que vuela

b. Se pide a los demás participantes hagan una interpretación del afiche.

c.— Luego, los compañeros que han elaborado el afiche, **explican** al plenario la interpretación que el grupo le había dado a cada símbolo.

Con el niño quisimos representar la utilización que de él hace la propaganda, haciéndole creer, en este caso, que los zapatos lo harán volar. Todo buscando que la gente consuma y consuma. Como pueden ver, la alegría y la Coca van Juntitas.

IV.– RECOMENDACIONES:

- Es importante el proceso de **análisis** del afiche, porque permite al plenario ir introduciéndose en el tema y captar en toda su riqueza el contenido que se ha expresado gráficamente en forma simbólica.

- Esta técnica también se puede utilizar como un ejercicio de comunicación, los símbolos no son interpretados por todos de la misma forma, van a depender del contexto y el grupo que los elabora o los interpreta para que tengan un determinado contenido.

Papelógrafo

II. MATERIALES

Papeles grandes, marcadores (si es posible de diferentes colores)

III.- DESARROLLO:

1.- Se escribe en los papeles ordenadamente y con letra grande los acuerdos a que ha llegado un grupo en la discusión de cualquier tema.

Ejemplo:
¿Cuáles son los aportes del programa de capacitación en orden de importancia?
¿Alguien tiene algún otro aporte?
APORTES DEL PROGRAMA DE CAPACITACION
1. MAYOR PARTICIPACION
2.- AYUDA A CONSOLIDAR LA ORGANIZACION
2.- Se utiliza para trabajar en grupos donde cada grupo elabora un papelógrafo para presentar en plenario
También se puede utilizar en el plenario para escribir la síntesis de la discusión del conjunto

IV. UTILIZACION:

El papelógrafo es un instrumento muy útil porque permite que todo lo que se ha ido discutiendo a lo largo de una jornada de capacitación quede por escrito y los participantes puedan retornar a los elementos o síntesis que se han ido haciendo.

El papelógrafo puede utilizarse en cualquier fase del taller, es solamente un instrumento elaborado colectivamente que permite recoger por escrito lo central de las reflexiones del grupo.

a Su utilización para un **diagnóstico**.

Se le pueda pedir a un grupo traer en un papelógrafo los problemas más sentidos que ellos crean que hay en su comunidad.

EJEMPLO:

TEMA:
Los Problemas del barrio
1.- Trabajando en grupos:
Yo diría que un problema serio es el del agua
Sí, eso hace que haya muchas moscas y enfermedades
Por otro lado, nos falta transporte, los buses pasan cada dos horas y por la carretera
Aquí no tenemos ninguna organización para ponernos de acuerdo

2.- Exposición en plenario:
En el grupo hemos visto los siguientes problemas como los más importantes...
PROBLEMAS DEL BARRIO
- Falta de agua
- Falta transporte
- No hay organización
- Basurales

b Su utilización para recoger las **conclusiones** sobre un tema

Se le pide al plenario, después de haber aplicado cualquier otra técnica o dinámica específica, para analizar un tema, que cada grupo o el plenario haga un papelógrafo con las conclusiones que al respecto se han sacado de la discusión.

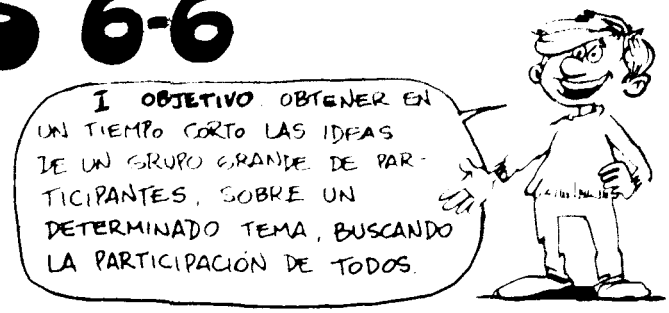
El fotomontaje que vimos y discutimos nos da más elementos para sacar conclusiones sobre el tema de los problemas económicos que enfrentamos actualmente
¿Qué conclusiones podemos sacar sobre este tema?
El problema central está en la baja de la producción y la productividad en nuestra economía
1 Baja en la producción
2 Baja en la produc
Además está la crisis internacional entendida como un elemento que afecta al conjunto de la economía mundial
Sí, pero tenemos que ver cómo también hay problemas que son propios de nuestro sistema económico y que hacen más dura la crisis como el desempleo bajos salarios, el endeudamiento, etc
1 Baja en la producción nacional
2 Baja en la productividad
3 Crisis internacional que afecta al conjunto de la economía mundial
Endeudamiento externo
Desempleo y baja de salarios

c. Su utilización para **planificar trabajos**:

Se le pide al grupo que escriba en un papelógrafo los pasos o actividades que va a llevar a cabo.

Por ejemplo, si estamos planeando recaudar fondos para la construcción del Centro Comunal...
Además del baile podemos hacer un bingo
Eso
Actividad | Fecha | Resp | Recursos
Baile | Dom. 12 | Junta | -Local -Equipo sonido
También podríamos hacer una jornada de trabajo colectivo
Actividad | Fecha | Resp | Recursos
-Baile | Dom 12 | Junta | -Local -Equipo sonido
-Bingo | Sab. 11 | Comité |

PHILLIPS 6-6


I OBJETIVO OBTENER EN UN TIEMPO CORTO LAS IDEAS DE UN GRUPO GRANDE DE PARTICIPANTES, SOBRE UN DETERMINADO TEMA, BUSCANDO LA PARTICIPACIÓN DE TODOS.

DESARROLLO

1.-Se pide a los participantes que se dividan en grupos de seis personas. (En el caso de estar en un auditorio con asientos que no se pueden mover, tres personas de la fila de adelante se dan vuelta para formar grupo con las tres que están atrás).

CADA GRUPO NOMBRA UN COORDINADOR QUE DIRIJA LA DISCUSIÓN Y, SI ES NECESARIO A UN RELATOR
Se plantea una pregunta o un tema de discusión sobre el que cada grupo deberá discutir y llegar a una conclusión en
6
MINUTOS

BUENO, LA PREGUNTA FUE ¿CUAL ES EL PAPEL DEL CRISTIANO HOY DIA? Y AL RESPECTO YO CREO QUE ES SEGUIR LAS ENSEÑANZAS DEL EVANGELIO
OTROS GRUPOS
SI PERO EN LAS COSAS CONCRETAS
¿COMO EN LAS COSAS CONCRETAS?

¡CLARO!
HOY DÍA NO SE TRATA DE SÓLO HABLAR, NUESTRO PAPEL LUCHA EN LA VIDA DIARIA DE LA GENTE
ENTONCES, ¿PODRIAMOS DECIR QUE EL PAPEL DEL CRISTIANO HOY ES TENER UNA PRACTICA CONSECUENTE CON EL EVANGELIO?
SÍ, Y QUE ESO IMPLICA UNA PRACTICA COLECTIVA Y NO INDIVIDUAL

RESUMIENDO PARA VER SI TODOS ESTAMOS DE ACUERDO: EL PAPEL DEL CRISTIANO HOY ES TENER UNA PRACTICA COLECTIVA CONSECUENTE CON EL EVANGELIO
SI
DE ACUERDO
EXACTO
ASÍ ES
ESTÁ BIEN

2.– Pasado el tiempo, los coordinadores o relatores informan al plenario el resultado de su discusión.

III.– VARIANTES:

Puede modificarse el número de personas por grupo y el tiempo, pero teniendo como máximo grupos de ocho personas y un tiempo máximo de diez minutos.
Puede también entregarse una hoja a cada grupo para que escriba su conclusión, lo que permite irlas agrupando y ordenando en el plenario.

IV RECOMENDACIONES

Esta técnica es muy útil cuando se va a hacer una **exposición** ante un grupo grande y se quiere saber las inquietudes que éste tiene sobre el tema en cuestión o para sondear el conocimiento que se tiene sobre el tema.
Puede utilizarse también para que el grupo **formule preguntas** después de una exposición.

NO DEBE UTILIZARSE cuando se quiere que los mismos participantes profundicen en un tema, porque el tiempo de discusión es breve. Las preguntas o temas en discusión deben ser concretos y precisos.

discusión de gabinete

OBJETIVO

Llegar a **conclusiones concretas e inmediatas** de un problema determinado. Ejercitarse en la **toma de decisiones** a partir de hechos concretos.

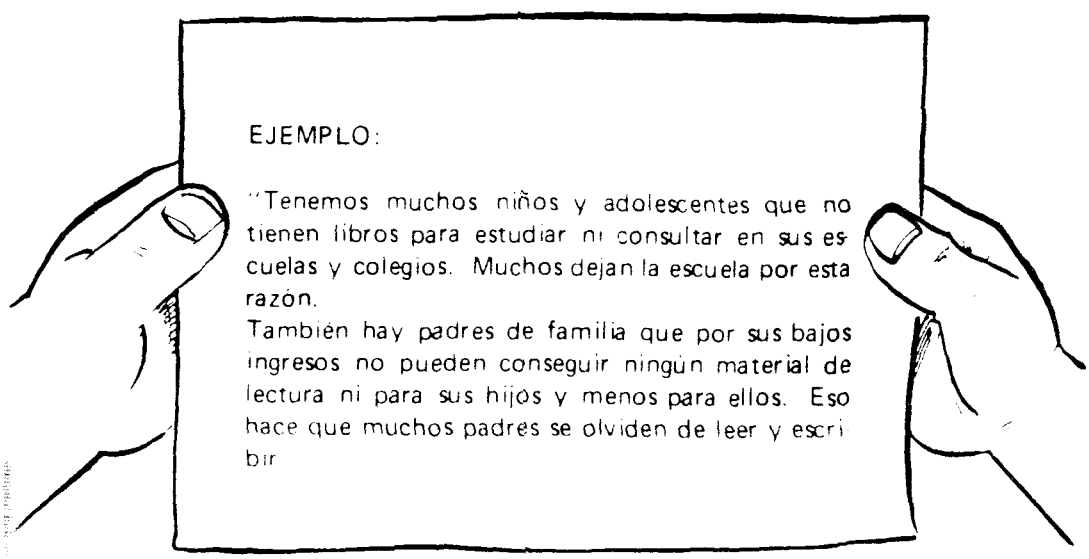
PARTICIPANTES

El máximo de participantes es de 20 personas.

DESARROLLO:

Esta técnica consiste en representar una reunión al estilo de un grupo directivo o de ministros (gabinete).

1– Se prepara de antemano un documento, en que se plantea el problema:



EJEMPLO:

"Tenemos muchos niños y adolescentes que no tienen libros para estudiar ni consultar en sus escuelas y colegios. Muchos dejan la escuela por esta razón.
También hay padres de familia que por sus bajos ingresos no pueden conseguir ningún material de lectura ni para sus hijos y menos para ellos. Eso hace que muchos padres se olviden de leer y escribir

2 Se reparte al conjunto de participantes y se da tiempo para que puedan investigar, consultar y analizar. (Puede ser un tiempo corto, por ejemplo de media hora, o más largo, dos o tres horas, dependiendo del tema)

3 En la sesión de gabinete un participante designado por el grupo o por el coordinador, será el "**presidente**" del gabinete y es el que dirige la sesión. Se debe nombrar un secretario que vaya anotando los acuerdos.

4 Para iniciar la sesión, el que esta conduciendo la reunión, plantea el problema, expone los distintos aspectos que cree convenientes discutir y da su opinión sobre las posibles soluciones que él ve para el problema

EJEMPLO:

CREO QUE ES IMPORTANTE QUE EL CENTRO COMUNAL REALICE ALGUNA ACCION QUE AYUDE A LA COMUNIDAD EN SU EDUCACION. HE CONVERSADO CON... (ETC, ETC)
... POR LO TANTO PROPONGO QUE HAGAMOS UNA ESPECIE DE "BIBLIOTECA DEL BARRIO"...
... DONDE TODOS DEMOS LOS POCOS LIBROS QUE TENEMOS Y QUE SIRVAN ASI PARA TODOS

5 Luego el resto de los miembros exponen su opinión sobre el problema y la propuesta de solución hecha por el "presidente" del gabinete

YO OPINO QUE EL PROBLEMA ES PARA QUE LO RESUELVA EL MINISTERIO DE EDUCACIÓN. NUESTRA ESCUELA ES POBRE, HAY MAESTROS QUE NO SE DEDICAN LO SUFICIENTE...
ESO DE UNA BIBLIOTECA DE BARRIO NUNCA FUNCIONA, LA GENTE NO ESTÁ PREPARADA PARA ORGANIZAR BIEN UNA COSA ASÍ, PARA ESO HAY QUE HABER ESTUDIADO...

6– Se abre una discusión general, ésta debe realizarse tomando en cuenta la información recogida por todos y las opiniones dadas.
Las opiniones deben estar sustentadas en la **información concreta que se ha recogido**. Se fija un tiempo para cada intervención y para la discusión general

CARMEN, EL TIEMPO SE NOS ACABA, SEAMOS MÁS CORTOS...
SÍ SÍ, BUENO LO QUE PODEMOS HACER ES BUSCAR PERSONAS QUE NOS ORIENTEN EN COMO MANEJAR UNA BIBLIOTECA NADA MÁS

Agotado el debate, se pasa a la redacción de los acuerdos y decisiones tomadas, y las anota el secretario.

UTILIZACION:

- Esta técnica es muy útil **aplicarla en grupos organizados** (cooperativas, sindicatos, grupo comunal, etc.) donde existen juntas directivas, la cual les puede servir como una herramienta de trabajo, en la conducción de su grupo, que permite desarrollar una reflexión y una participación más activa de los miembros directivos.

- Otra forma de aplicar esta técnica es cuando se está trabajando con un grupo, plantear el problema o tema a discutir, dar varios días para que los participantes realicen un proceso de **investigación y documentación** donde pueden realizar entrevistas a gente de la comunidad, hablar con personalidades, otros dirigentes, etc.

  Puede ser utilizada para iniciar el estudio **de un tema o para profundizar en el mismo**.

RECOMENDACIONES

El coordinador debe tener presente, para determinar hasta dónde se puede profundizar el tema o a qué tipo de soluciones se puede proponer alcanzar, los siguientes aspectos:

El objetivo concreto para el cual esta utilizando esta técnica.
El tiempo disponible.
El nivel de información que tiene el grupo sobre el tema.
El nivel de decisión que tiene el grupo.

Es conveniente que el coordinador participe en la reunión jugando el papel del "preguntón" para que el grupo realmente fundamente sus opiniones o para plantear elementos importantes que no salgan espontaneamente en la discusión.

ESTUDIO DE CASOS

I- OBJETIVO:
PERMITE LLEGAR A CONCLUSIONES O A FORMULAR ALTERNATIVAS SOBRE UNA SITUACION O PROBLEMA DETERMINADO

II MATERIALES:
- LAPICES
- MARCADORES O PLUMONES
- PAPEL O PIZARRA Y TIZA

III–DESARROLLO

1– Los que coordinan preparan un resumen sobre una situación o problema que tenga que ver con el tema que se trabaja, bajo la forma de un "**caso**" particular. Ya sea por escrito u oralmente se expone y se trabaja con el plenario (o en grupos si el número de participantes es muy amplio).

EJEMPLO: TEMA LA VIVIENDA

Caso:
Una familia del barrio, le suben la luz, el agua, el arriendo. No puede pagar todo, no le alcanza. Decide pedir un préstamo para construir su vivienda, no se lo dan porque tiene un salario muy bajo. Se atrasa con el pago del arriendo, porque prefiere pagar el agua y la luz. La dueña después de tres meses de atraso les exige dejar la casa. El padre de familia recurre a su patrón para un aumento de sueldo y no se lo dan porque la empresa, dice el patrón, no está en condiciones económicas para ello.

La mujer conversa con algunos vecinos para ver si también tienen problemas, varios están en la misma situación, tratan de organizarse, pero no tienen posibilidad de formar una cooperativa de vivienda, sólo ver si alguna institución benéfica les da una casita. Como es por sorteo, nadie se vuelve a reunir, todos esperan salir favorecidos. La mayoría no resuelve su problema.
¿Qué podrían hacer?

2 Todos los participantes en base al documento o la exposición, discuten el caso presentado, dando ideas, posibles soluciones o interpretaciones.

3 Los que coordinan, irán anotando aportes significativos y posibles soluciones que vayan saliendo en la discusión en la pizarra o en el papelógrafo. En base a estas anotaciones se hará una **conclusión final**.

EN ESE CASO, ERA NECESARIO QUE LA GENTE CONOCIERA MÁS LAS CAUSAS DEL PROBLEMA
¿PARA QUÉ, SI YA TODOS SABEMOS LAS CAUSAS?
NO, LO QUE SABEMOS SÓLO ES QUE SOMOS POBRES
¿Y...?

4 Una vez agotada la discusión, se realiza una **síntesis** ordenando los problemas y las soluciones sugeridas y se analiza su viabilidad.

5 Se llega con el grupo a elegir las soluciones o conclusiones que crean correctas. Luego se reflexiona sobre la **relación** de este "caso" y esta "solución" con la vida real de los participantes.

RECOMENDACIONES

- La situación o caso que se presente debe ser trabajado de antemano y con la información necesaria para poder desarrollar la discusión.

UTILIZACION

Para llegar a **conclusiones** sobre hechos concretos.
- Preferible utilizarla para **analizar un aspecto** concreto de un tema.
Es muy útil para cuando se quiere llegar a concluir en **tareas concretas** por parte de un grupo.

JURADO 13

MATERIALES

Cartones o papeles

DESARROLLO:

El "Jurado 13" utiliza los mismos roles que un jurado tradicional: el juez, el jurado, testigos, fiscal, defensor, y el acusado; y tiene la misma mecánica que un juicio.

1 - Sobre un determinado tema se preparará una **"Acta de Acusación"** donde se plantea **por qué se está enjuiciando el acusado. El acusado es el problema que se va a tratar.** tratar.

2 - Una vez elaborada el acta de acusación (ya sea por los coordinadores o por un grupo de participantes), se reparten los siguientes papeles entre los participantes:

- **Un juez**
- **Dos secretarios de actas (toman notas para que conste cada participación) al servicio del juez y del jurado.**
- **Cinco a siete jurados (darán un veredicto, en base a la acusación y las notas de los secretarios).**

El resto de los participantes se divide en dos grupos, uno que defenderá al acusado y el otro que estará contra él.

El numero de jurados, testigos, de fiscales o defensa puede variar segun el numero de participantes.

El grupo que está a favor deberá:

Nombrar a la defensa (abogado defensor) (uno o dos defensores)

Escoger pruebas y testigos; éstos representarán un papel que el grupo crea importante para sustentar su posición; el papel que representen debe basarse en hechos reales. (cinco testigos).

El grupo que está en contra (el que acusa) deberá:

Nombrar al Fiscal (abogado acusador) (uno o dos fiscales).

Preparar sus testigos y pruebas. Los testigos igualmente deben preparar el papel que jugarán (cinco testigos).

3– Los grupos se reúnen para discutir y preparar su participación en el jurado, deben contar con material escrito, visual o auditivo que les permita preparar y tener elementos de análisis para la discusión, y el acta de acusación.

El jurado y el juez deben revisar el acta de acusación en detalle.

Una vez preparados los grupos (el tiempo lo determina la coordinación) se inicia el juicio. Se distribuyen de la siguiente manera en el salón, donde se pondrán los cartones o papeles que identifiquen cada uno de los puestos.

SECRETARIO
¡Poc!
JUEZ
SECRETARIA
ACUSADO:
EL
MACHISMO,
UN
PROBLEMA
DEL HOMBRE
DEFENSA
JURADO
FISCAL
TESTIGOS
TESTIGOS

5 Se inicia el juicio

a. El Juez leerá el **Acta de Acusación** y el Reglamento de uso de la palabra.

Acta de acusación

Considerando que el hombre es el que impide un desarrollo completo de la mujer en nuestra sociedad, él es el culpable del Machismo. Fundamentamos esta acusación en los siguientes hechos:

1– En la mayoría de los hogares el hombre es el que manda, la mujer tiene un papel secundario.

2– El hombre tiene derecho de llegar o no a su casa cuando quiere; a la mujer se le castiga si lo hace.

3– A la mujer se le tiene para atender a los hijos y la casa, y se considera que eso no es trabajo.

4– No tiene derechos porque no es la que lleva el dinero al hogar; el hombre dispone de todo porque él es el que da el dinero.

5– El hombre incurre en una serie de actos como el beber, andar con mujeres, irse con los amigos, etc., sin ser acusado de irresponsable, la mujer si incurre en uno de esos actos es castigada y acusada por todos.

Por lo tanto, pedimos se juzgue al acusado en base a lo expuesto y se de un veredicto final.

REGLAMENTO

Tanto el Fiscal como la Defensa tendrán 10 minutos para la primera exposición, y 5 minutos para la segunda, puede usar menos tiempo pero no más.

Primero hablará el Fiscal, después la Defensa.

El interrogatorio a los testigos se hará alternadamente. Dispondrán de 3 minutos para interrogar a cada uno de sus propios testigos y tres minutos para interrogar a los testigos de la otra parte.

Luego que todos los testigos hayan sido interrogados se darán 5 minutos de receso, para que cada una de las partes prepare su argumentación final y 5 minutos para que la expongan.

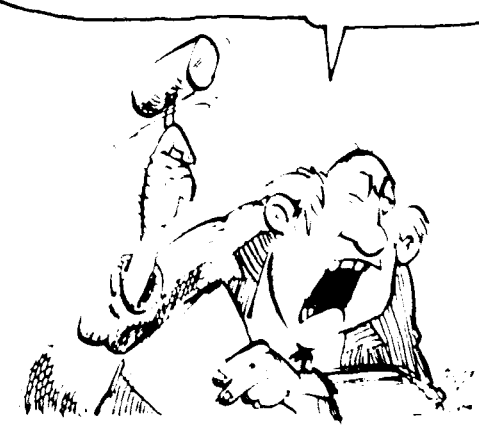
Una vez expuestas las argumentaciones finales, el jurado dispondrá de 10 minutos para deliberar y llegar a un veredicto (a encontrar culpable o inocente al acusado y en base a qué sustentan su posición).

El juez decidirá si acepta o no las protestas que ocasionalmente presenten el Fiscal o el Defensor.

Cualquier otra variación, en el tiempo, en los recesos, en tiempos adicionales,serán decididos por el juez.

El verdicto será leído por uno del jurado.

El juez hará un resumen del juicio, de los elementos centrales, retomará la decisión del jurado y en base a ella dictará sentencia.



b Después de dado "el veredicto" se pasa a una discusión plenaria sobre lo debatido para relacionarlo con la realidad y precisar conclusiones.

UTILIZACION:

Es conveniente utilizar esta técnica para profundizar en un tema que se ha venido tratando, permite consolidar los conceptos que se han venido trabajando.

- Sirve para evaluar el manejo del tema por parte del conjunto del grupo.

RECOMENDACIONES:

- Debe prepararse de antemano todo lo necesario tomando en cuenta el grupo, su nivel y el tiempo disponible.

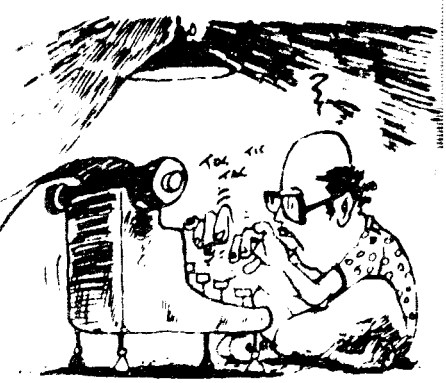
- Es conveniente utilizar los diferentes materiales que sobre el tema se han trabajado en sesiones anteriores.

  Se pueden realizar varias sesiones, con intermedios o días de receso, que se dedican para buscar más información y preparar con más cuidado las respuestas y las pruebas a partir de cómo se va dando la discusión.

  Las personas que coordinan pueden tener previstos, folletos, libros, audiovisuales, testimonios o visitas a barrios o comunidades que permitan un proceso de investigación y estudio sobre el tema.

  El coordinador debe estar muy atento para anotar aspectos importantes de la discusión para retomarlos en la reflexión final, o para apoyar al juez si las discusiones se salen del tema.

noticiero popular



OBJETIVOS:

- PARA REALIZAR UN DIAGNÓSTICO DE UNA SITUACIÓN O PROBLEMA
- PARA HACER UNA INTERPRETACIÓN DEL MISMO
- PARA ELABORAR UNA HIPÓTESIS DE INVESTIGACIÓN SOBRE UN TEMA
- ELABORAR CONCLUSIONES, PROPONER TAREAS

MATERIALES:

- Lápiz
- Papeles pequeños

DESARROLLO

1.–
Sobre un determinado tema, se divide a los participantes en pequeños grupos (5 ó 6 personas), y se les pide que elaboren "cables periodísticos" de lo que ellos conocen o saben al respecto (los hechos concretos).

A VER, ¿QUÉ LES PARECE ESTE "CABLE"
Información de varios ciudadanos confirman que en el barrio Las Totoras los buses pasan cada dos horas, lo cual dificulta la movilización de los pobladores.
¡ESTÁ BASTANTE BUENO!
¡SOMOS RADIO "VELOTODO" INFORMANDO AL UNIVERSO, PONGÁMOSLE ENTUSIASMO!

2.
Se pasa al plenario donde se comunican todos los "cables" elaborados, en forma de noticiero.

¡TRANSMITIENDO DIRECTAMENTE DE RADIO "EL PUEBLO" CON LAS ÚLTIMAS NOTICIAS!
En horas de la mañana, momento cúlmine de traslado de la gente para sus centros de trabajo, dos de las tres micros que trabajan en ese sector tuvieron fallas mecánicas, impidiendo que varios pobladores pudieran acudir a sus trabajos a la hora precisa, causándoles sanciones y descuentos en sus salarios.
AQUÍ PASAMOS AL EQUIPO MOVIL DEL BARRIO "LAS PERDICES" CON EL ÚLTIMO REPORTE
La Sra. Vilma Paredes se torció un tobillo y sufrió varios golpes en el trayecto de su centro de trabajo a su casa, ya que el transporte colectivo en el cual viajaba estaba sobrecargado de gente. La apretaron, la empujaron y al bajar quedó tirada, ya que el responsable de la unidad de transporte no tiene visibilidad ni tiempo para cuidar de sus pasajeros.

3.
Cada grupo anota si hay informaciones que ellos no conocían. Si hay alguna información que el plenario juzga que no es correcta, la discute y decide si se acepta o no.

4.
Se vuelve a trabajar en grupos, con el conjunto de "cables" (información propia y recibida), y cada grupo debe elaborar un "editorial" (una interpretación) de la situación o problema que están tratando.

5.–
Se discute en plenario los diferentes "editoriales"

Editorial

El problema de transporte en nuestros barrios es una situación que debemos enfrentar con toda seriedad ya que implica una serie de trastornos en el conjunto de la población.

La falta de suficientes vehículos provoca que los que existen se sobrecarguen de tal manera que atentan contra la seguridad de los usuarios y del público en general. Afecta la economía de los hogares de nuestros pobladores y en muchos casos la estabilidad laboral de éstos.

La falta de vehículos, sin embargo, no es un problema sencillo de resolver, pues para ello se requiere de recursos económicos. Debemos, necesariamente, buscar formas que nos unan para poder encontrar juntos una respuesta.

VARIACIONES:

Esta técnica se puede elaborar por partes a lo largo de la jornada de capacitación, según el objetivo con el que se le aplique. Por ejemplo: Primero, se elaboran todos los cables y se realiza un ordenamiento inicial de la información.
Luego se pasa a una fase de profundización o de búsqueda de más información y después a la redacción de los "editoriales".
Los "editoriales" pueden intercambiarse entre los grupos para su análisis.
Sobre un tema se puede dividir el tipo de información que se quiere entre los grupos, como otra forma de realizar el diagnóstico de una situación o hecho.

RECOMENDACIONES:

Debe quedar claro que la redacción de "cables" noticiosos deben ser sobre hechos concretos y redactados como tales.
Se debe crear el ambiente de un "centro noticioso" (el plenario) con sus sucursales informativas (que son los grupos). Sin embargo tener cuidado que la forma no supere al contenido que es lo central.
Es bueno después de la lectura de unos cuantos cables, pedir a cualquiera de los otros grupos que haga un "resumen noticioso" rápido de los elementos centrales. Esto permite mantener la concentración del grupo.

EN RÍO REVUELTO
GANANCIA DE PESCADORES

I.

OBJETIVO:
PERMITE ORDENAR Y/O CLASIFICAR UN CONJUNTO DE ELEMENTOS SOBRE CUALQUIER TEMA. HACER RELACIONES DE CAUSA Y EFECTO

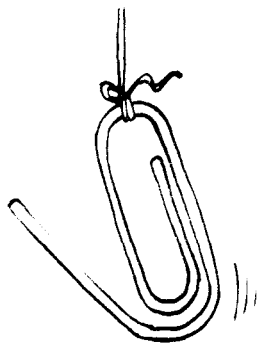
II.– MATERIALES:

- Papel
- Cuerda delgada o hilo grueso.
- Clips que se doblan en forma de anzuelo
- Palos.
- El coordinador debe preparar los materiales antes.

III.– DESARROLLO:

1.– Los que coordinan preparan con anticipacion "pecesitos" de papel, en los cuales se escriben diferentes frases sobre el tema que se este tratando. El número de peces debe estar de acuerdo al tiempo que se tenga. En cada uno hay que poner solamente una idea.

2 Se hace un círculo (pintado con tiza, con sillas, etc.), dentro del cual se colocan todos los peces.



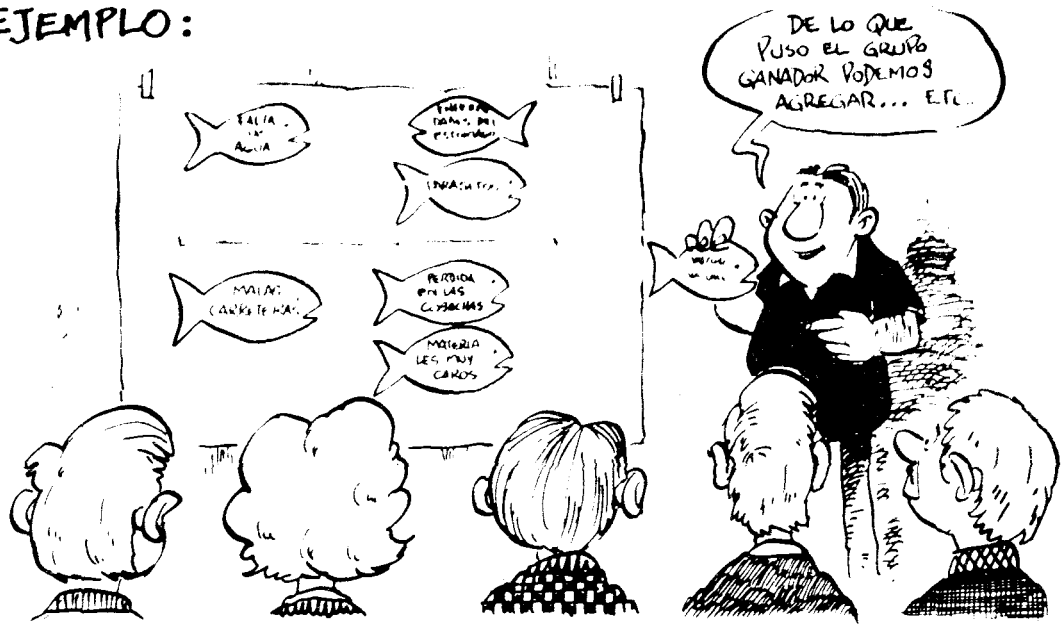
3 Se forman grupos (2 o 3) según el número de participantes, a cada uno se le da un anzuelo: una cuerda con un clip abierto.

4. - Se deja en claro que: el equipo que pesca más será el ganador.
Aquellos que pisen el círculo o saquen un pez con la mano deben devolver toda su pesca.

5. - Una vez pescados todos los peces, se cuenta para ver cuál ha sido el ganador.

6 Luego cada grupo debe **ordenar** su pesca. El equipo ganador presenta primero el orden que ha hecho de sus peces y los otros complementan quedando todos los peces integrados a un solo ordenamiento o clasificación.
Durante este proceso se va discutiendo el por qué del ordenamiento de cada pez en determinado lugar.

EJEMPLO:


DE LO QUE PUSO EL GRUPO GANADOR PODEMOS AGREGAR... ETC.
FALTA DE AGUA
MALAS CARRETERAS
PERDIDA POR LAS COSECHAS
MATERIA LES MUY CAROS

IV.– UTILIZACION:

1.– Esta técnica es más conveniente utilizarla cuando ya se han discutido algunos elementos del tema a tratar. (No es conveniente para realizar un diagnóstico).

2.– Puede utilizarse para darle al grupo **información** básica sobre un tema para que la ordene y la complemente. (Si se ha hecho un diagnóstico previo, sería muy enriquecedor basarse en él para elaborar el contenido de los "peces").

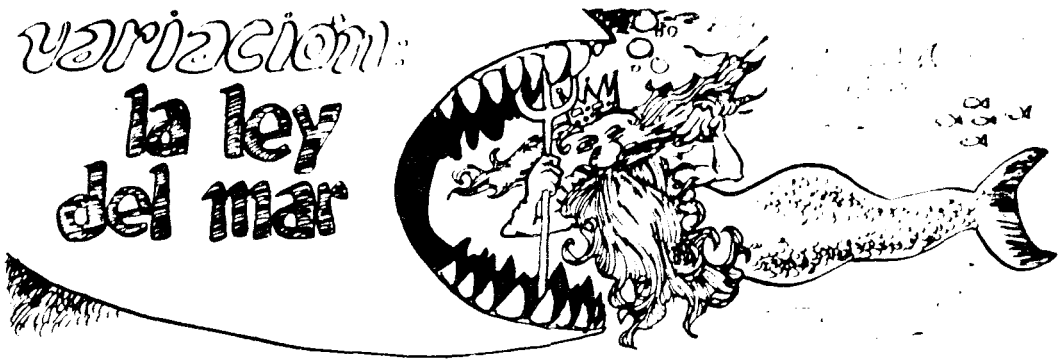
3.– Para **ubicar** los diferentes elementos según su posición en la **estructura** social: económicos, organizativos, ideológicos

4.– Para ver **causas y efectos** de un problema determinado. En este caso el grupo ganador hace la relación de todas las causas y efectos que haya pescado y el otro grupo complementa

V.– RECOMENDACION

Se puede incorporar "premios" o castigos dentro de los peces para hacer más dinámica la técnica

variación: la ley del mar



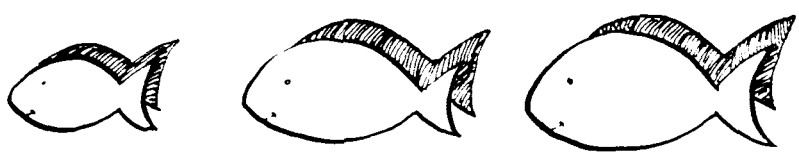
I. – OBJETIVO:

Analizar las **causas internas y externas,** y las **consecuencias** de un problema determinado.

II.– DESARROLLO:

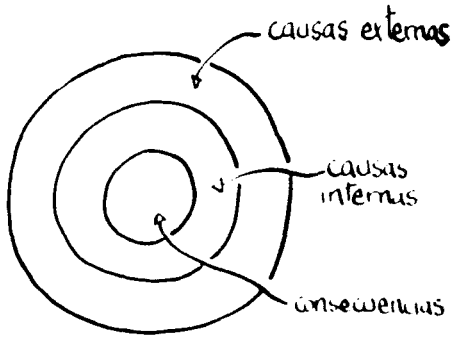
1.– Los coordinadores de la técnica hacen un listado de las consecuencias de un determinado problema y de las causas que lo producen.

2.– Una vez hecho el listado se anota en los peces de la siguiente manera: se recortan peces de 3 tamaños; en los grandes se anotan las causas externas (internacional o nacional); en los medianos se anotan las causas internas (nacional o local), y en los pequeños las consecuencias.

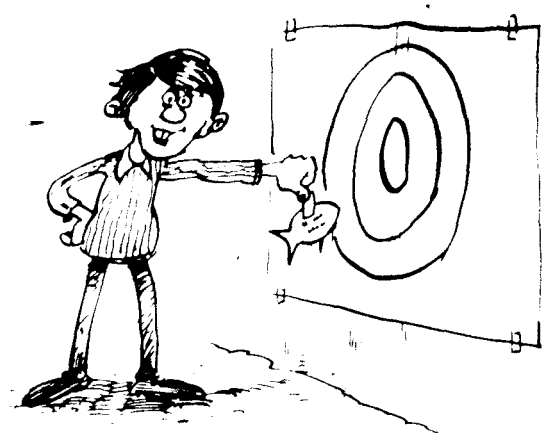


3.– Para pescar se sigue el mismo procedimiento de la Técnica "En río revuelto ganancia de pescadores".

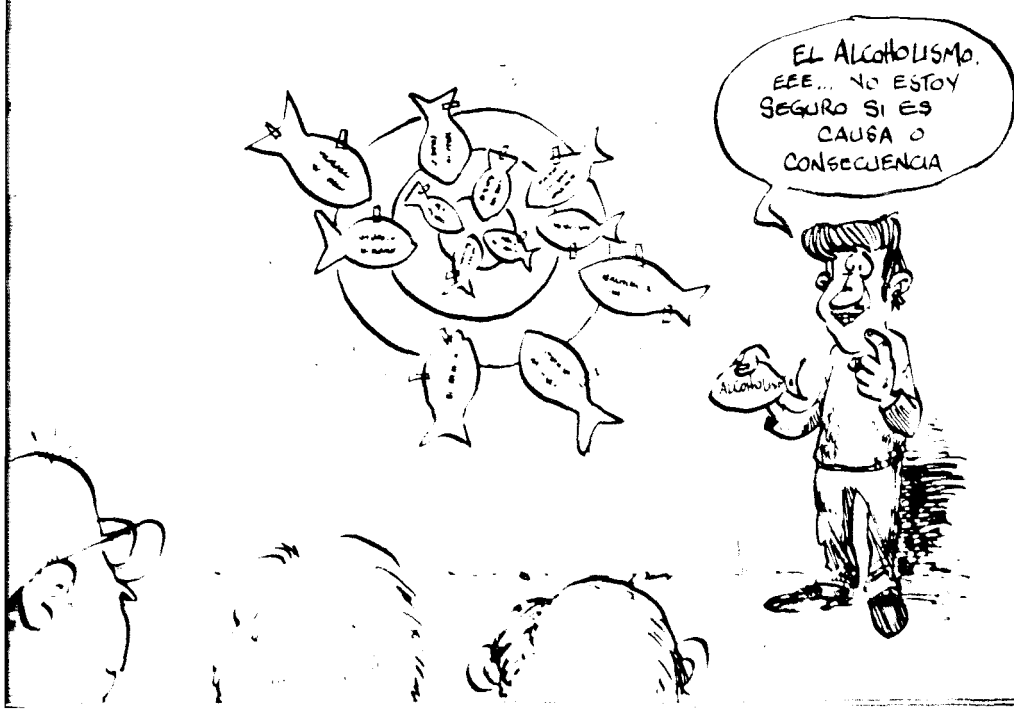
4. Una vez terminada la pesca, los coordinadores han dibujado 3 círculos de la siguiente manera ——— y explican el sentido de cada uno de ellos.



5 Cada participante colocará cada uno de los pescados en el círculo que considere el correcto, diciendo **el por qué** lo ha colocado en determinado círculo; el resto de los participantes deben estar de acuerdo en la ubicación de cada pescado.



6.– Una vez colocados todos los peces, se dividen los participantes en 3 grupos, cada grupo analizará uno de los círculos con mayor detalle y se regresa a plenario para colectivizar los acuerdos de cada grupo y ver la interrelación que se da entre las diferentes causas y las consecuencias.

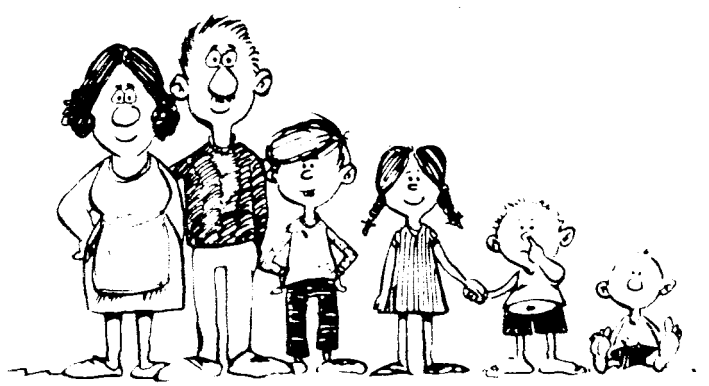


Es conveniente aplicarla cuando ya se ha analizado el tema, ya que esta técnica es para profundizar en el análisis y requiere que los participantes dominen el tema.

Es necesario un proceso de investigación previa sobre causas y consecuencias por parte de los coordinadores o puede realizarse conjuntamente con los participantes.

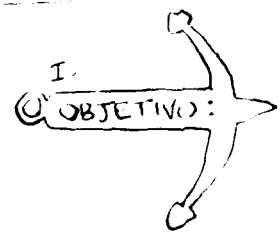
III.– RECOMENDACIONES:

– Los términos "causas externas", "internas" y "consecuencias", debe aplicarse de acuerdo al manejo que de esos términos tenga el grupo.



Los círculos pueden cambiarse, por ejemplo, por el dibujo del barrio o la figura de una familia, etc. según el tema que se este tratando

LA PECERA

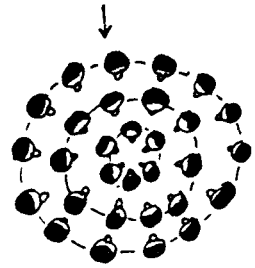


Puede ser utilizada para el tratamiento de cualquier tema. Permite al grupo una **visión crítica** de sus planteamientos sobre un determinado tema, también brinda la posibilidad de **evaluar** el funcionamiento del grupo como grupo de discusión.

II.– DESARROLLO:

1.– Se enumeran los participantes por orden, del 1 al 3 para formar tres grupos. Pueden ser 2 grupos si el número de participantes es menor de veinte.

2.– Cada grupo formará círculos, así:

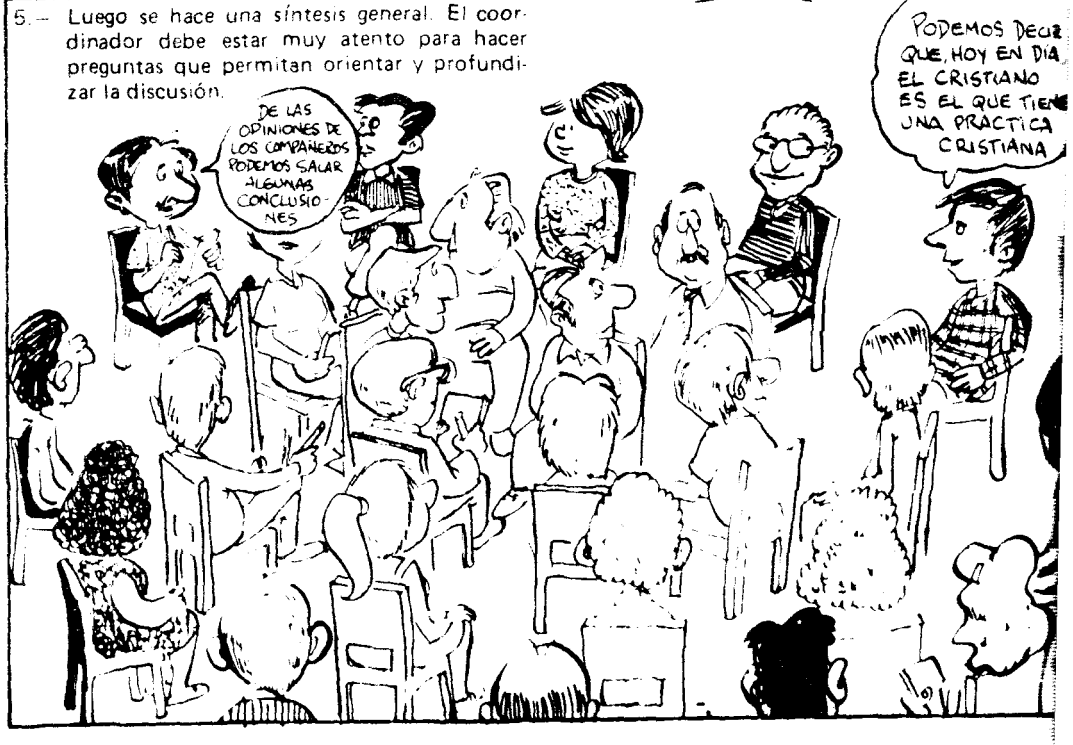


3.– El grupo 1 discute algún tema y llega a una conclusión (aproximadamente 10 a 15 minutos)

4 El grupo dos observa y da una opinión sobre la respuesta dada por el primero. El grupo 3 observa y da una opinión sobre las otras dos.

CREO QUE HABRÍA QUE VER MÁS DE LA IMPORTANCIA DEL PAPEL QUE JUEGAN LOS CRISTIANOS
CLARO, PORQUE DESPUÉS DE TODO NO SE TRATA SOLO DE IR A MISA O CULTO O LO QUE SEA
¡HAY QUE VIVIR EL CRISTIANISMO NO SOLO EN LAS IGLESIAS!

5.— Luego se hace una síntesis general. El coordinador debe estar muy atento para hacer preguntas que permitan orientar y profundizar la discusión.


DE LAS OPINIONES DE LOS COMPAÑEROS PODEMOS SACAR ALGUNAS CONCLUSIONES
PODEMOS DECIR QUE, HOY EN DÍA, EL CRISTIANO ES EL QUE TIENE UNA PRACTICA CRISTIANA

III. VARIANTES

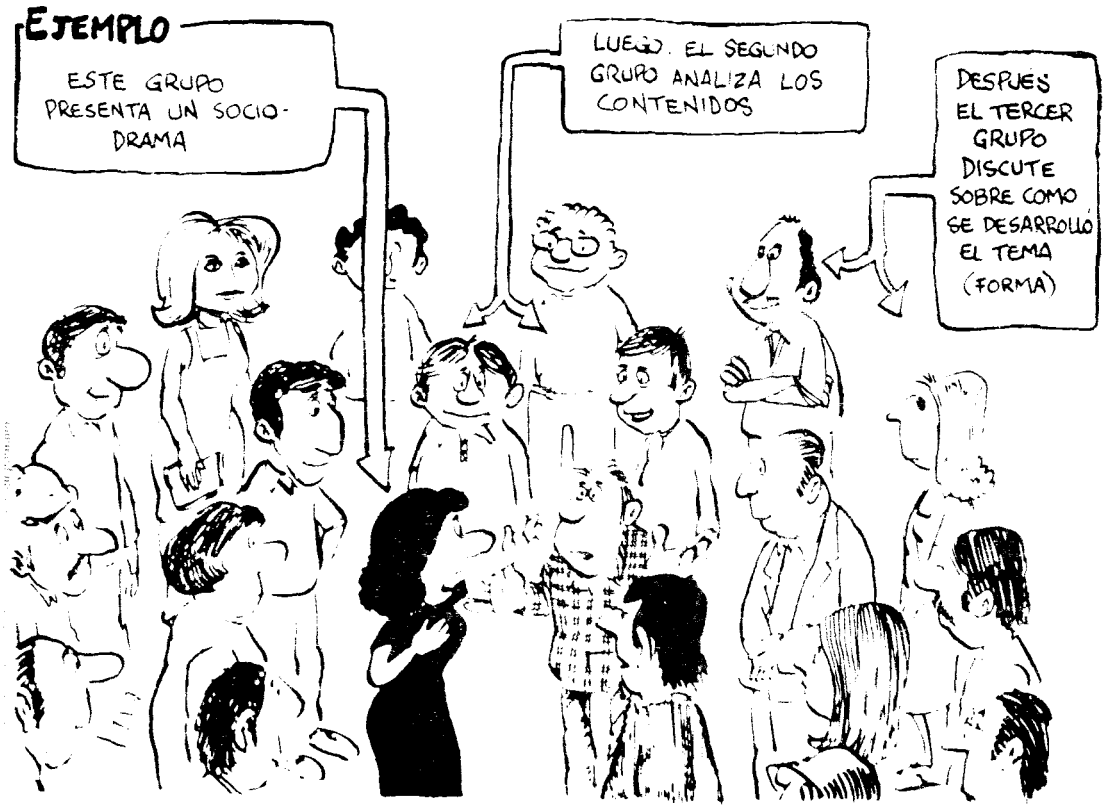
1. Luego de una primera ronda de opiniones, pasa al centro el grupo 2 y es rodeado por el grupo 3 y el 1, repitiéndose la mecánica. Asimismo, pasa luego al centro el grupo 3 haciendo lo mismo, rodeado por los grupos 1 y 2.

2. Se le puede asignar a cada círculo un papel específico. Ej.: al grupo 1 discutir sobre un tema y llegar a una conclusión, al grupo 2 dar una respuesta sobre la opinión del grupo 1; y al grupo 3 opinar sobre la forma como llegaron a sus conclusiones los grupos 1 y 2.

IV. UTILIZACION

- *Para **análisis** y profundización* de un tema
- Esta técnica se puede utilizar también para **evaluar**:

a – La forma como un grupo prepara un tema.
b.– Cómo un grupo utiliza una técnica.
c.– El dominio del tema.
d.– Una actividad o jornada de trabajo.

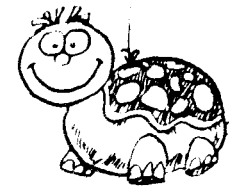

EJEMPLO
ESTE GRUPO PRESENTA UN SOCIO-DRAMA
LUEGO, EL SEGUNDO GRUPO ANALIZA LOS CONTENIDOS
DESPUES EL TERCER GRUPO DISCUTE SOBRE COMO SE DESARROLLO EL TEMA (FORMA)

LA Piñata

I.- OBJETIVO:

Que el grupo logre **ordenar** o **sintetizar** elementos distintos de un tema, relacionándolos entre sí. Puede ser utilizado para el tratamiento de cualquier tema, según el contenido que se le quiera dar.

II.- MATERIALES



1.- Una piñata o tinaja de juegos infantiles. (Se puede elaborar una con cartulina o bolsa de papel grueso).
2.- Dulces o juguetes pequeños.
3.- Tarjetas
4.- Un cordel grueso o soga
5.- Un palo
6.- Un pañuelo oscuro o trapo para vendar los ojos.

III.- DESARROLLO:

1 PREVIAMENTE SE ESCRIBEN EN LAS TARJETAS LOS DISTINTOS ELEMENTOS QUE SE QUIEREN ORDENAR, Y SE COLOCAN DOBLADOS EN LA PIÑATA JUNTO CON LOS DULCES Y JUGUETES

2 Se cuelga la Piñata de un lugar lo suficientemente alto para que pueda ser golpeada

3 El grupo se coloca en fila como en el juego y se vendan los ojos del que le toca golpear

5.- Luego se realiza un plenario en el que se socializan las tarjetas que cada uno recogió, ordenándolas de acuerdo al tema específico. El coordinador dirige este proceso. (Tomar en cuenta las formas de clasificación de tarjetas señalada en la técnica "Lluvia de ideas".).

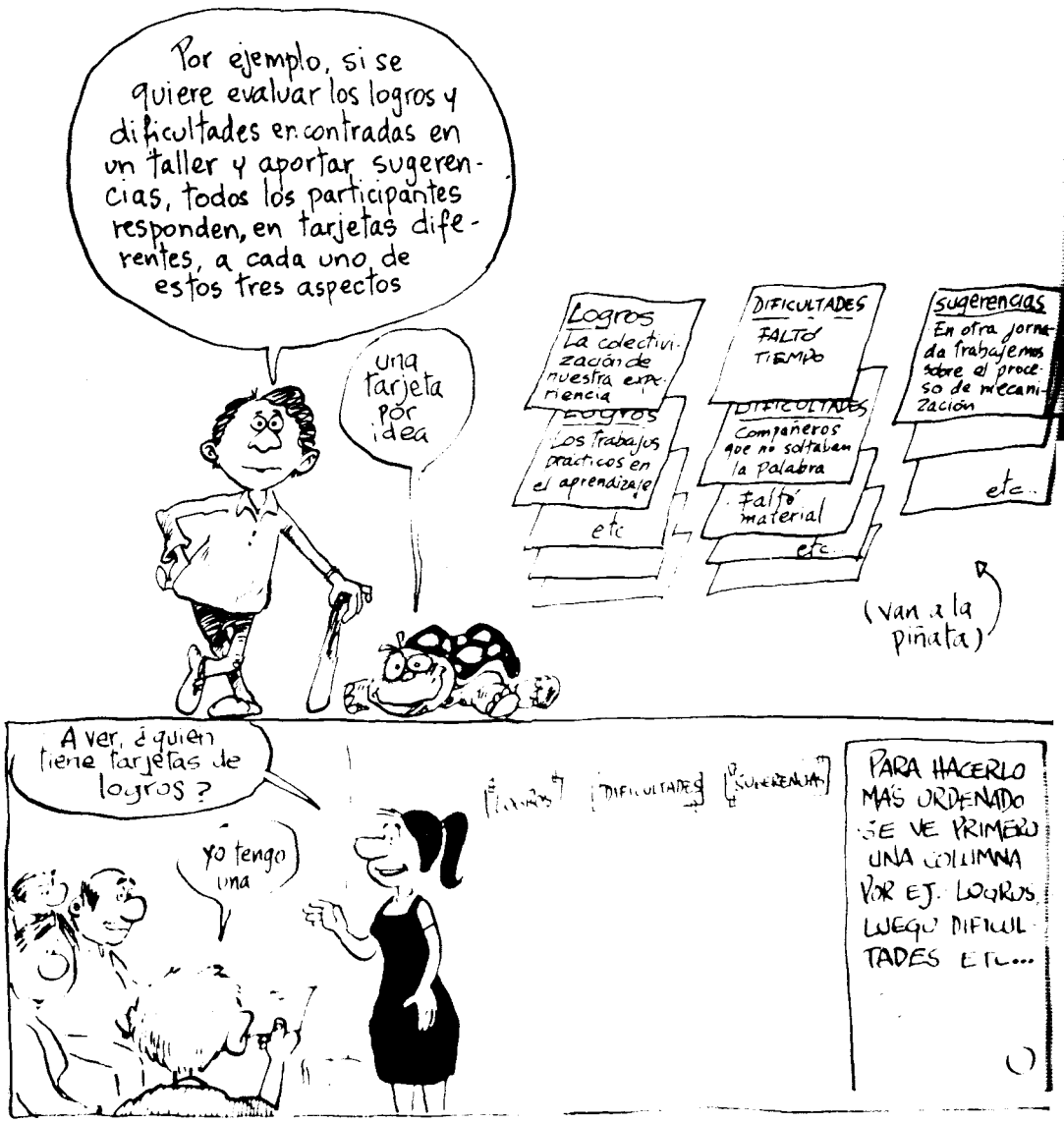
IV.– RECOMENDACIONES:

Esta técnica es muy útil para hacer una ***síntesis ordenada*** de los distintos temas que se han trabajado en el taller, en lo que cada participante deberá ubicar el lugar que corresponde a la(s) tarjeta(s) que recogió. El hecho de hacerlo como juego sirve para dar mayor dinamismo y animación a lo que sería un simple reparto de tarjetas.

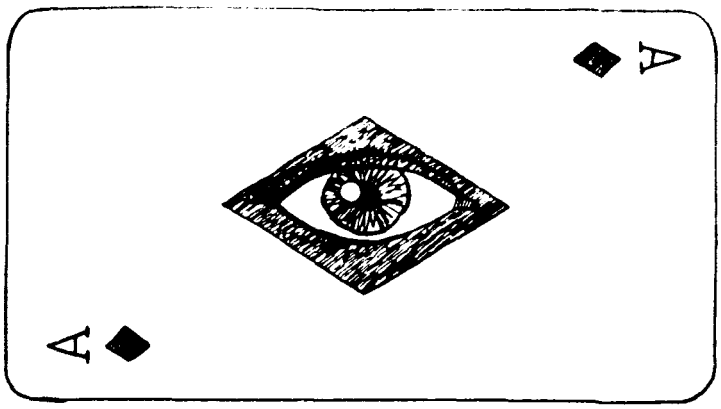
V VARIANTES

Los juguetes pueden simbolizar también elementos de la realidad y ser utilizados también en el ordenamiento posterior. Ejem. una casa: problema de vivienda; un tanque: armamentismo; un árbol: recursos naturales, etc.

Cuando se quiere utilizar esta técnica para realizar una **evaluación** (ya sea del dominio de un tema o de una jornada de capacitación), se reparte a los participantes una serie de tarjetas donde escriben su opinión y luego las ponen en la piñata que ya está preparada.


Por ejemplo, si se quiere evaluar los logros y dificultades encontradas en un taller y aportar sugerencias, todos los participantes responden, en tarjetas diferentes, a cada uno de estos tres aspectos
una tarjeta por idea
Logros
La colectivización de nuestra experiencia
Los trabajos prácticos en el aprendizaje
etc
DIFICULTADES
FALTÓ TIEMPO
Compañeros que no soltaban la palabra
Faltó material
etc
Sugerencias
En otra jornada trabajemos sobre el proceso de mecanización
etc
(van a la piñata)
A ver, ¿quién tiene tarjetas de logros?
yo tengo una
PARA HACERLO MÁS ORDENADO SE VE PRIMERO UNA COLUMNA POR EJ. LOGROS, LUEGO DIFICULTADES ETC...

LECTURA DE CARTAS



I OBJETIVO:

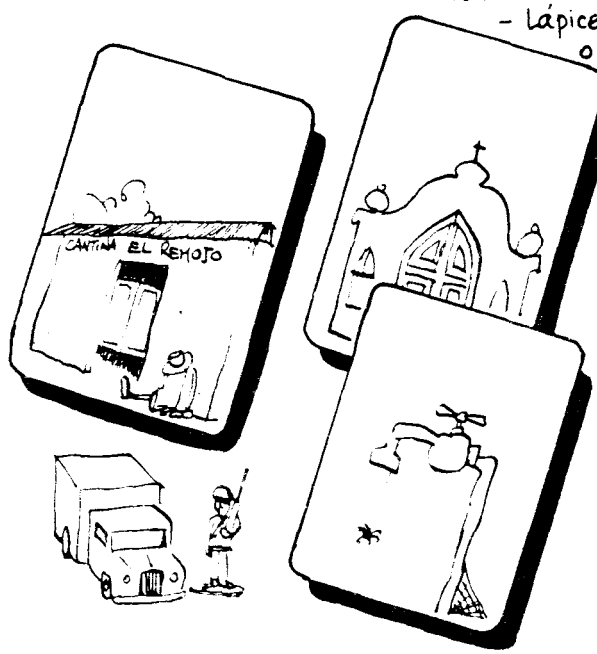
Obtener una interpretación sobre determinado problema a partir de los diferentes aspectos que lo componen. Interrelacionar y ubicar los diferentes aspectos de un problema. Evaluar la comprensión de un tema.

II.- MATERIALES:

- Papel o carton y/u objetos que simbolicen aspectos del problema a tratar.
- Lápices de color o plumones (marcadores)

III.– DESARROLLO:

Se realiza un proceso de **descodificación e interpretación** de los diferentes aspectos de un tema determinado.



1.– Se preparan cartas (u objetos) que contengan elementos relacionados con el tema, utilizando en lo posible dibujos más que palabras.

2. La cantidad de cartas se determina de acuerdo al tema y al numero de participantes, de tal forma que todos los elementos importantes sobre el tema estén presentes y se pueda establecer una relación entre los diferentes elementos y hacer una interpretacion.

3. El coordinador hace el papel de "adivino", en la medida que es el compañero que ya ha profundizado más en el tema y tiene posibilidad de conducir el proceso de descodificacion e interpretacion de las cartas.

4. Se reparten las cartas a los participantes y éstos deben **describir** lo que ven en sus "cartas". El "adivino" debe preguntarle **a que aspecto o situacion de su realidad hace referencia** la "carta" y así sucesivamente con los demas.

5) Cuando hayan salido unas cuantas cartas que permitan realizar pequeñas interpretaciones o relaciones, el "adivino" debe estar atento para preguntar a los compañeros **qué** relaciones encuentran y **cómo** interpretan esas relaciones en su vida real.

Luego los participantes hacen una discusión del conjunto de las cartas que permita llegar a una interpretación final.

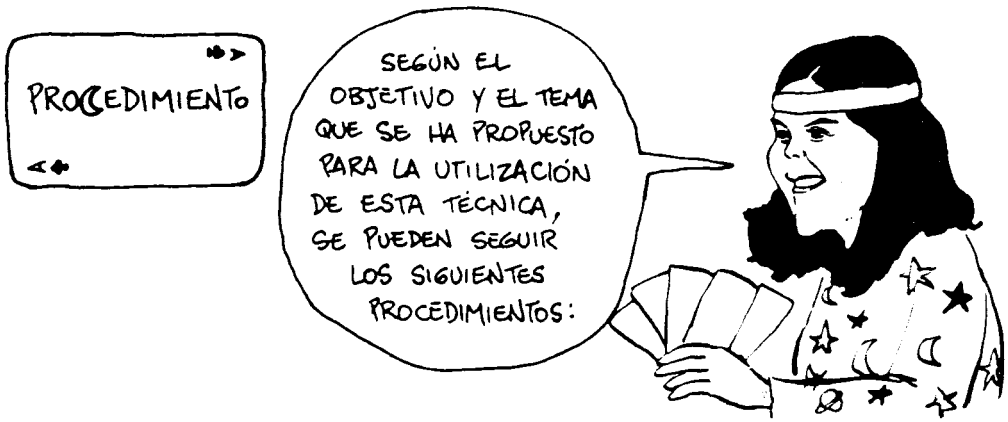
IV. UTILIZACION.

Esta técnica puede utilizarse:

Para **profundizar** el tema que se ha venido tratando.

Para tener una **interpretación** más amplia de los diferentes aspectos que conforman un problema.

Para **evaluar** el nivel de asimilación e interpretación del grupo sobre el tema que se ha tratado.


PROCEDIMIENTO
SEGÚN EL OBJETIVO Y EL TEMA QUE SE HA PROPUESTO PARA LA UTILIZACIÓN DE ESTA TÉCNICA, SE PUEDEN SEGUIR LOS SIGUIENTES PROCEDIMIENTOS:

a.- Si el objetivo es realizar **una interpretación** a partir de los diferentes elementos que se han venido trabajando, es más conveniente formar un grupo con ocho personas, donde el resto de los participantes miran y anotan aspectos que les interesa de la discusión del grupo; una vez que el grupo hace la interpretación, se pasa a discusión con todos los participantes, en plenario.

b. Si el objetivo **es evaluar** la comprensión del tema tratado y la capacidad de interpretación y relación de los diferentes aspectos del problema, se puede hacer de forma individual en el plenario (pasando de uno a uno). En este caso hay que tener en cuenta la cantidad de participantes y el tiempo disponible.

c) Si el tema que se esta trabajando es por ejemplo "Los problemas de comercialización que tiene cada departamento o provincia", y el objetivo es **realizar una interpretación relacionando los diferentes aspectos** del proyecto, ver como se dan en cada provincia, departamento y tener una interpretacion del problema a nivel nacional. En

tonces es más conveniente formar grupos, lo más homogeneos posible, tanto por el manejo del tema como por tener la misma experiencia práctica (ejem. que todos vengan del mismo sitio o que todos tengan el mismo trabajo, etc.).

Ejemplo de este último procedimiento:

La persona que coordina va repartiendo las cartas, puede sacar una para cada participante, o ponerlas todas sobre la mesa. En la primera forma, conforme entrega las cartas, le pide a los participantes que las interpreten. En la segunda forma, el coordinador le va pidiendo a los participantes que vayan haciendo su interpretación e interrelación del conjunto de cartas que se encuentran sobre la mesa.

¡HERMANOS, QUE EL ESPÍRITU DE LAS TINIEBLAS Y LA LUZ NOS ILUMINE... SILENCIO... CONCENTRACIÓN... QUE NUESTRO PODER MENTAL SE HAGA FUERZA DE LUCIDEZ..!

AQUÍ TENGO UNA CARRETERA TODA LLENA DE HOYOS
¿Y ESO, QUÉ PUEDE SIGNIFICAR?
PUES QUE CONTAMOS CON MUY MALAS CARRETERAS POR DONDE NOSOTROS VIVIMOS ESE ES UN GRAN PROBLEMA PARA SACAR NUESTROS PRODUCTOS
¡MUY BIEN! ¡VEAMOS QUÉ HAY AQUÍ! ¡OOH! ¿QUÉ SIMBOLIZA ESTE APARATO DE CUATRO RUEDAS?
BUENO, YO CREO QUE ES TODO EL PROBLEMA DEL TRANSPORTE PARA NUESTROS PRODUCTOS. COMO YA VIMOS HAY MUY MALOS Y POCOS CAMINOS Y TAMBIÉN POCOS CAMIONES Y LOS DUEÑOS SON MUY FREGADOS Y COBRAN RECONTRA CARO.
MUCHOS DE ELLOS SON INTERMEDIARIOS, COMPRAN NUESTRA COSECHA A CUALQUIER PRECIO Y COMO CASI NUNCA ENTRAN LOS CAMIONES UNO VENDE PARA NO PERDER TODO
¡OOH! ESPÍRITU CLARIVIDENTE, NOS ESTÁS REVELANDO LOS SECRETOS DEL PRESENTE ¡CONCENTRACIÓN!

VEAMOS LO QUE NOS DICE LA SIGUIENTE CARTA
¿QUEEE SIGNIFICA ESTO? ¡SILENCIO Y CONCENTRACIÓN PARA FORTALECER EL POTENCIAL DE LUCIDEZ!
LO QUE QUIERE DECIR ES QUE NOSOTROS NO TENEMOS DINERO PARA CONSEGUIR NUESTRAS PROPIAS FORMAS DE SACAR LOS PRODUCTOS...
... COMO SOMOS TAN POBRES Y NOS PAGAN TAN MAL POR NUESTRA COSECHA, COMO DECÍA JOSÉ, CON LO DE LOS INTERMEDIARIOS, ENTONCES NO PODEMOS OBTENER PRÉSTAMOS.
LA PURA...
¡A VER! CON ESTAS CARTAS QUÉ PODEMOS IR DICIENDO DE ESTE PRONÓSTICO DEL PRESENTE ¡OH, ESPÍRITU COLECTIVO, HABLA!
LA SITUACIÓN ES CLARA: UNOS SOMOS PRODUCTORES Y EN NUESTRO CASO LOS INTERMEDIARIOS SON LOS COMERCIALIZADORES Y NOSOTROS LOS PRODUCTORES ESTAMOS JODIDOS
COMO DICE JUAN, ES CIERTO. LOS CANALES DE COMERCIALIZACIÓN NO ESTÁN EN NUESTRAS MANOS, COMO TAMPOCO LA POSIBILIDAD DE TENERLOS CADA UNO POR SU LADO
YO VEO QUE EL PROBLEMA DE LA COMERCIALIZACIÓN VA MÁS ALLÁ DE LOS DUEÑOS DE LOS CAMIONES O INTERMEDIARIOS, ADEMÁS VEMOS PROBLEMAS CON LOS PRÉSTAMOS

Una vez puestas todas las cartas que se tenían preparadas, el grupo debe hacer una interpretación general que sintetice el análisis que han tenido que ir haciendo. Es conveniente que esta síntesis se anote en un papelógrafo, para que una vez que hayan pasado todos los grupos, poder hacer la reflexión con todos los participantes.

V. RECOMENDACIONES:

Se pueden poner cartas u objetos que no tengan nada que ver con el tema, para que los participantes tengan que fundamentar si tienen relación o no con el tema y les permitan precisar más los elementos centrales que determinan dicho problema.

Si previamente el grupo había hecho un diagnóstico sobre el tema a tratar, se elaboran las cartas con los elementos que en ese diagnóstico señalaron.

La conducción de esta técnica es central, quien coordina debe manejar bien el tema y debe estar muy atento, para que en base a preguntas claras y cortas apoye al grupo a relacionar e interpretar las cartas de forma coherente y ordenada.

Para darle dinamismo a la técnica es importante crear un ambiente de misterio en el que el coordinador asumirá un papel de "adivino" (en realidad lo que él hace es que los del grupo sean los "adivinos").

variación:

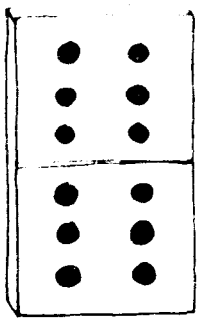
VI.- MATERIALES:

Los mismos que la anterior, más una caja de cartón.

VII.- DESARROLLO

1. Dentro de una caja, se ponen las cartas u objetos amarrados cada uno con una cuerda fina.
2. Cada participante toma una cuerda y la tira.
3. Luego pasan en grupos, ya determinados de antemano, y se hace la relación y la interpretación con el "adivino".
4. Cada participante debe leer e interpretar lo que le ha tocado
5. Seguir las recomendaciones y procedimientos de la Lectura de Cartas

EL DOMINÓ



I. OBJETIVO

Que el grupo en forma amena discuta y analice la **relación** entre dos tipos distintos de elementos (efectos - causas, positivos-negativos, principales-secundarios, etc.)
Puede ser utilizada para el análisis de cualquier tema, según el contenido que se le quiera tratar.

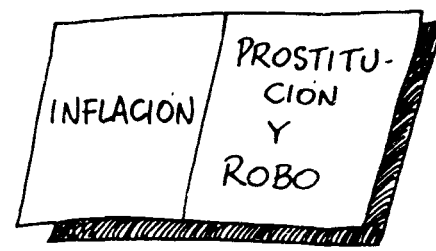
II MATERIALES:

- Tarjetas de unos 20 x 10 cm.
- Maskin tape o cinta adhesiva.

III.– DESARROLLO:

Se basa en los mismos principios y mecánica del juego de dominó, con la variante que las fichas se reparten en grupos y no individualmente.

1.– Se preparan las tarjetas como fichas de dominó (divididas en dos, un elemento en cada lado). Los elementos pueden ser escritos o dibujados. El número de "fichas" que se preparen va a depender del tema.



SI SE QUIERE RELACIONAR EFECTOS CON CAUSAS, SE COLOCA EN UN LADO UN EFECTO Y EN OTRO UNA CAUSA...
...SIN QUE DEBAN NECESARIAMENTE TENER ENTRE ELLOS ESA RELACION

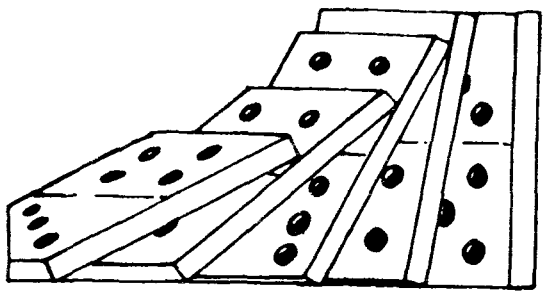
2.- SE DIVIDE A LOS PARTICIPANTES EN GRUPOS DE 4 O 5; A CADA GRUPO SE LE REPARTE EL MISMO NUMERO DE FICHAS

3. Inicia el juego cualquier grupo que tenga una ficha doble (que tenga en las dos partes el mismo efecto o la misma causa). Se recoge la ficha doble y se pega en la pared o pizarrón.

4. Se sigue en orden, como en el juego de dominó, hacia la izquierda. El equipo que sigue debe colocar un efecto que corresponda a esa causa, o la causa de ese efecto, dependiendo de la primera ficha, y se coloca junto a esta. **El equipo deberá explicar** por qué se da esta relación.

   Si el plenario está de acuerdo, se deja. Si no corresponde, se discute entre todos y en caso de no aceptarse, ese equipo pierde su turno.

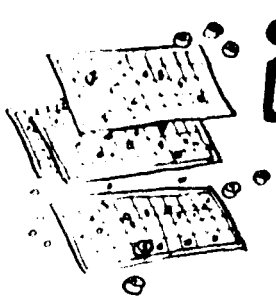
5. Si un equipo no tiene ninguna ficha que corresponda, pasa el turno a otro. Gana el equipo que se queda primero sin fichas. Luego el coordinador dirige una discusión de síntesis sobre los distintos elementos colocados.



IV RECOMENDACIONES:

El tema debe ser del dominio del coordinador.

El coordinador de esta técnica deberá animarla permanentemente, dándole el dinamismo y amenidad característicos de un juego. A la vez debe hacer síntesis parciales, para ir afirmando en el grupo los conocimientos, exigiendo que todas las opiniones se expliquen y analicen.



¡LOTERÍA!

I. OBJETIVO:

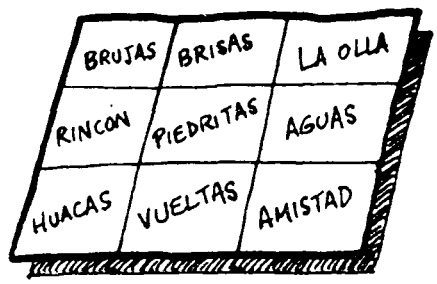
Aclarar dudas, **reafirmar** el manejo de un tema o **evaluar** la comprensión del mismo.

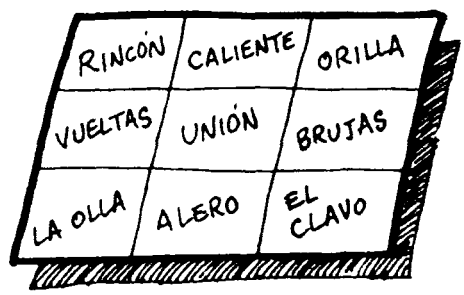
II. MATERIALES:

Láminas de papel o cartones grandes Plumones de colores o lápices.

III. DESARROLLO:

1 Utilizando las mismas reglas del juego de la lotería (o bingo) se preparan láminas o cartones grandes (de 50 x 60 cms.) en las que se dibujan **nueve cuadros**, en estos se combinan losdiferentes nombres, palabras o conceptos del tema que se va a tratar, que deben ser seleccionados de antemano por la persona que coordina.
Las palabras deben combinarse diferentemente en cada uno de los cartones.





2 Luego se elabora una serie de tarjetas con definiciones, reflexiones o preguntas que corresponden a una de las palabras que están en los cartones de la lotería.

LUGAR EN QUE DESDE LA ÉPOCA DE LA COLONIA LA FUENTE PRINCIPAL DE TRABAJO ES LA ARTESANIA

SITIO DONDE SE PRODUCE EL MEJOR MAIZ Y POROTOS

3 Debe haber, asimismo, una tarjeta por cada palabra que aparezca en el cartón

4 Se forman grupos, y a cada grupo se le da un cartón, el grupo que lo llene primero gana Cualquier objeto puede hacer de ficha

5. La persona que coordina o cualquier otro compañero es el que "canta" (o lee) las tarjetas.

6. En el grupo todos deben estar de acuerdo si creen que tienen la respuesta, para eso el que "canta" debe dar un poco de tiempo para que cada equipo decida si tiene la respuesta o no.

AMIGAS, AMIGOS, AATENCIÓN, SEEE VA LA SIGUIENTEEE: LUGAR EN QUE DESDE LA ÉPOCA DE LA COLONIA LA FUENTE PRINCIPAL DE TRABAJO ES LA ARTESANIA
¡ES TEMUCO!
NO, EN CHILOÉ EL TRABAJO ARTESANAL SE DIO DESPUÉS DE LA COLONIA
CIERTO, TEMUCO ES LA QUE DESDE LA EPOCA PRECOLOMBINA HACE ARTESANÍA PORQUE AHÍ ESTABAN LOS PASPANIS, INDIGENAS DE ALTO NIVEL ARTÍSTICO

7.– Una vez que algún grupo llene su cartón se para el juego, se revisa si las respuestas han sido correctas, releyendo las tarjetas. Se hace una breve discusión que permita aclarar las dudas y reafirmar conceptos.

SE PUEDE APLICAR LA TÉCNICA EN JUEGOS SUCESIVOS HACIENDO LAS TARJETAS CADA VEZ MÁS COMPLEJAS. PERO SIEMPRE CUIDANDO QUE SEAN CLARAS Y COMPRENSIBLES

IV.– RECOMENDACIONES:

El contenido debe ser cuidadosamente elaborado de antemano. En la medida en que esta técnica es más conveniente aplicarla cuando ya se ha iniciado el estudio de un tema, es importante que el que coordina revise como se ha ido desarrollando el tema para poner énfasis en elementos que han quedado dudosos o necesitan profundizarse.

La liga del saber

I OBJETIVO

Evaluar el conocimiento y manejo de cualquier tema trabajado.

II DESARROLLO:

1.– Se forman varios equipos (6 a 8 compañeros), según el número de participantes.

2.– El coordinador ha preparado de antemano una serie de preguntas sobre el tema que se está tratando.

3.– Se establece el orden de participación de los grupos.

4.- EL EQUIPO QUE RESPONDA EL MAYOR NÚMERO DE PREGUNTAS CORRECTAMENTE ES EL QUE GANA.

INICIA EL COORDINADOR CON UNA DE LAS PREGUNTAS QUE TIENE ELABORADAS.

6.– Cada equipo tiene un representante para cada pregunta. En caso que el representante no pueda responder, los miembros del equipo tienen posibilidad de discutir entre sí para dar la respuesta dentro del límite de tiempo acordado de antemano.

7. Cada respuesta **correcta** significa **dos puntos**, cuando es contestada por el compañero que le correspondía en el equipo, y de **un punto** cuando es respondida en la **segunda oportunidad** por el equipo.

8. En caso que al equipo que le corresponde no contestara correctamente, cualquiera de los otros equipos que lo solicite primero, lo puede hacer. Se gana un punto.

9. Las preguntas **no deberán ser formuladas sobre la memorización de conceptos,** sino presentar problemas o situaciones concretas cuya respuesta requiera de la aplicación correcta de los conceptos, conocimientos, leyes, reglamentos, etc.

Una vez que un equipo haya dado su respuesta, le pregunta al resto si es correcto o no. Independientemente de lo que diga el conjunto muestra el cartón que corresponde. Si fuera incorrecta, cualquiera de los otros equipos puede responderla.

III.- UTILIZACION:

Es más conveniente utilizarla cuando ya se ha estudiado un tema, para **reafirmar** el conocimiento y para **evaluar** la comprensión que ha habido

IV.- RECOMENDACIONES:

El coordinador debe estar muy atento para afirmar las respuestas correctas, o para calificar una respuesta de incorrecta.

SOMBRAS CHINAS

I.- OBJETIVO:

Representar situaciones para ser analizadas y discutidas en grupo, utilizando el lenguaje simbólico de las sombras. Pueden ser utilizadas para el tratamiento de cualquier tema, según el contenido que se le quiera dar.

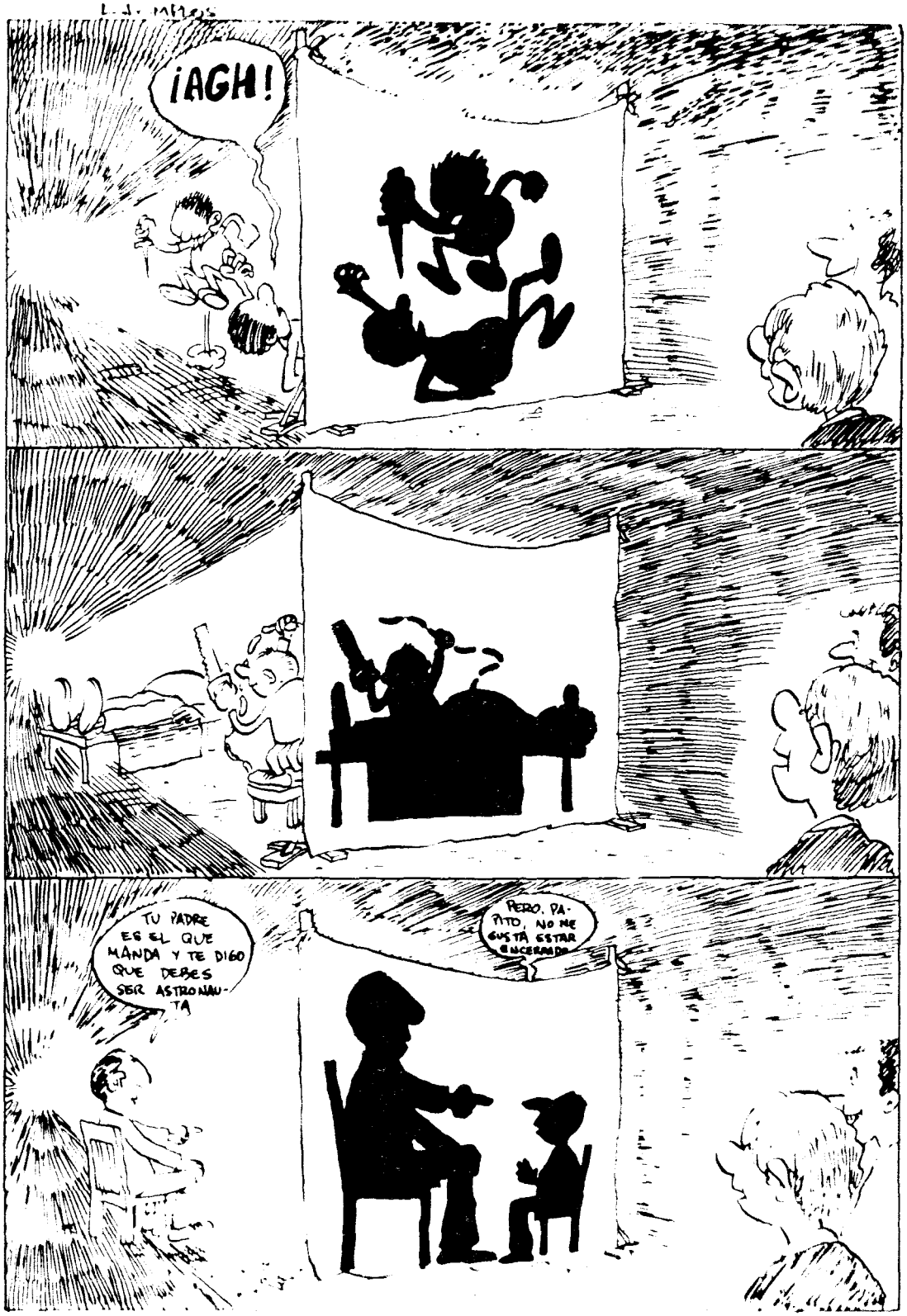
En un ambiente oscuro se actúa entre la lámpara y la sábana de tal manera que el grupo situado al otro lado de la sábana pueda ver proyectada la sombra de los actores

II.- MATERIALES:

- Una sábana
- Una lámpara con luz fuerte o un proyector de diapositivas.

III.- DESARROLLO:

Esta técnica se presta para presentar simbólicamente muchas situaciones, porque las sombras que se proyectan aumentan de tamaño según la cercanía que tengan los "actores" u objetos de la lámpara y se pierden las distancias. Así se puede simular acciones, dando una sensación de realismo dramático.


¡AGH!
TU PADRE ES EL QUE MANDA Y TE DIGO QUE DEBES SER ASTRONAUTA
PERO, PAPITO, NO ME GUSTA ESTAR ENCERRADO

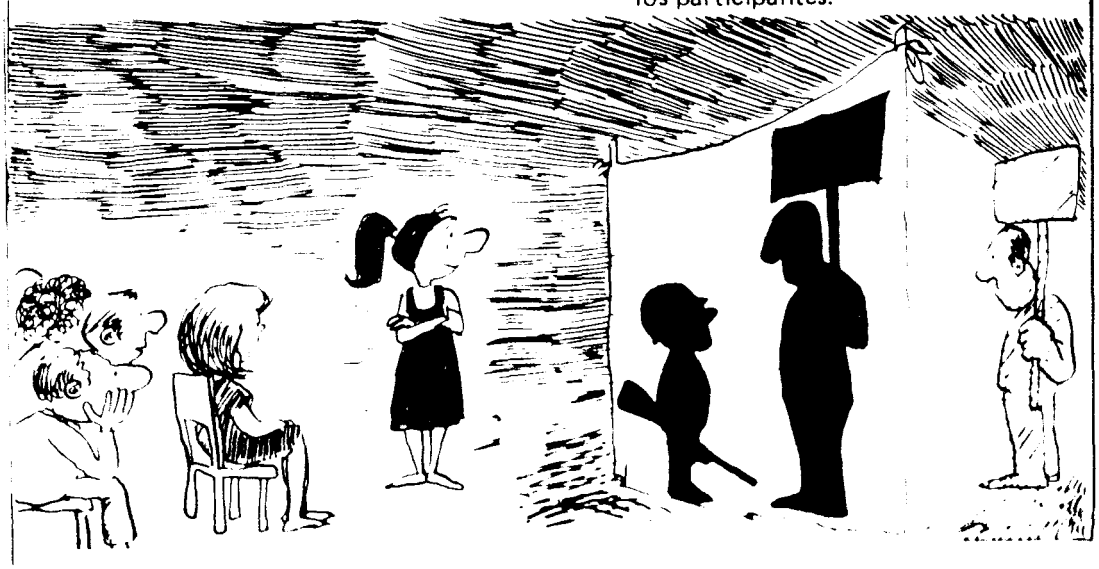
De acuerdo al tema que se quiera representar, se puedan utilizar diálogos, ruidos, música, etc que ayuden a presentar la actuación con mayor realismo

En cualquier caso, el perder la sensación de distancia permite crear situaciones muy cómicas o muy dramáticas, utilizando toda la creatividad necesaria, (una pequeña navaja puede aparecer como un gran cuchillo, o un palo de fósforos un enorme garrote.)

III.– RECOMENDACIONES:

– Es conveniente realizar un ensayo previo para probar los efectos de las sombras.

– En la medida que se presta para situaciones **simbólicas,** conviene ir haciendo que el grupo vaya descubriendo el significado de éstas, a través de un diálogo entre los "actores" y el resto de los participantes.



¿Qué sabemos?

I OBJETIVO

Socializar el conocimiento que los participantes tienen sobre un determinado tema, problema o situación.

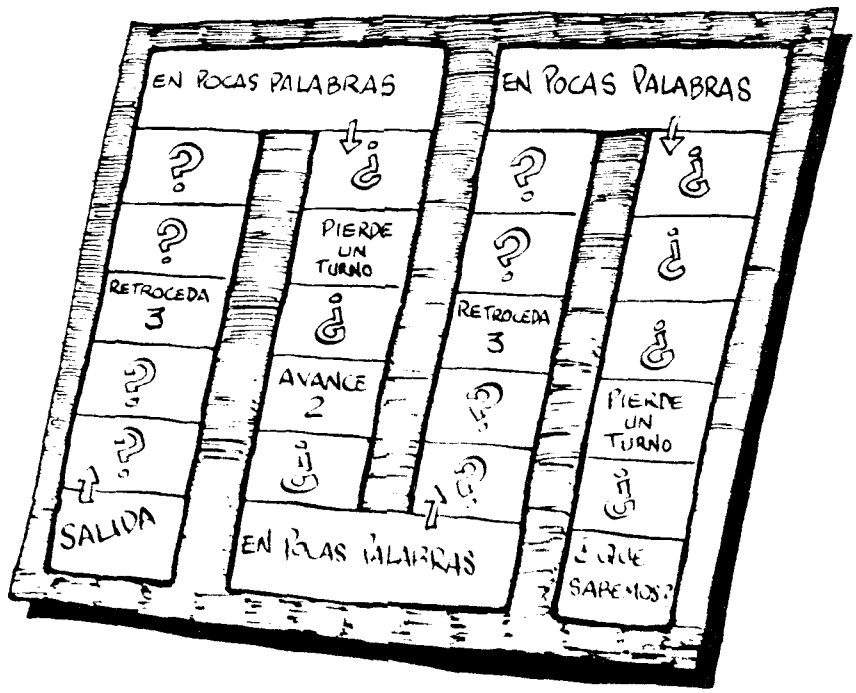
II - MATERIALES:

1 hoja de papel grande (30 x 50 cm), tarjetas o papeles pequeños
1 dado

III– PREPARACION:

Se trata de utilizar un juego de mesa como motivación para ir intercambiando ideas y opiniones.

1– En la hoja de papel se dibuja el siguiente tablero:



Quien coordina debe escoger un tema, problema o situación importante para el grupo, sobre el que girará el juego.
Luego elaborará unas 20 a 40 preguntas sobre el tema. (La mayoría para ser contestadas por una persona y las otras que deberían contestar todos). Se escribe una pregunta en cada tarjeta.

EJEMPLO: Si el tema es "la situación de nuestra comunidad":

¿CUÁNTAS PERSONAS HABITAN EN LA COMUNIDAD EN LA ACTUALIDAD?

¿EN QUÉ TRABAJAN ACTUALMENTE LOS MIEMBROS DE LA COMUNIDAD?

¿EXISTE ALGÚN TIPO DE ORGANIZACIÓN ENTRE LOS VECINOS DE LA COMUNIDAD?

¿NOS HEMOS ORGANIZADO ALGUNA VEZ PARA RESOLVER ALGÚN PROBLEMA?

¿QUIÉNES FUERON LOS PRIMEROS HABITANTES DE ESTA COMUNIDAD?

¿A QUÉ ACTIVIDAD SE DEDICABAN ESTOS SEÑORES?

¿HAY ALGUNA FIESTA EN QUE PARTICIPEN TODOS LOS MIEMBROS DE LA COMUNIDAD?

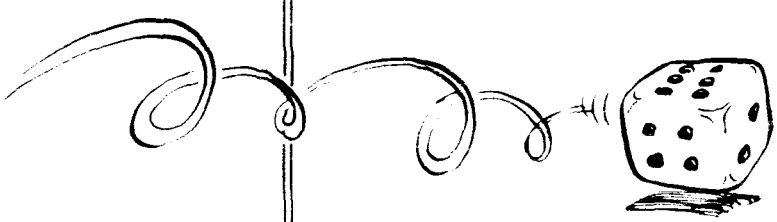
3 Atrás de las tarjetas con preguntas individuales se dibuja un signo de interrogación, y atrás de las colectivas se escribe: "Dígalo con pocas palabras".

IV – DESARROLLO:

1– Se forman 6 equipos de dos o tres personas cada uno.

2– Los participantes se colocan alrededor del tablero, al lado del cual se colocan los dos grupos de tarjetas de preguntas.

3– Se rifa quién inicia el juego: cada equipo tirará el dado y quien tenga más puntos comienza. Luego se sigue hacia la izquierda.



4 – Cada equipo coloca en el punto de salida un objeto que lo identifique, como podría ser un botón, una moneda, una caja u otro objeto.

5 Al equipo que le toca el primer turno inicia el juego tirando el dado, y si, por ejemplo, le sale la cantidad de cinco, avanza cinco casillas y si esa casilla es de signo de interrogación, sacará la primera tarjeta de ese grupo y leerá en voz alta la tarjeta y la responderá en voz alta ante el resto de jugadores y público.

Si un jugador cae en la casilla de "pocas palabras" deberá coger una tarjeta de este grupo, la lee en voz alta y le pide al resto de los jugadores que en pocas palabras cada uno le dé respuesta en voz alta.
Las respuestas deben contestarse de inmediato para que la técnica no resulte pesada.

"¿HAY ALGUNA FIESTA EN QUE PARTICIPEN TODOS LOS MIEMBROS DE LA COMUNIDAD? ¿CÓMO ES?"
¡LA FIESTA DE CUASIMODO!
ES UNA FIESTA RELIGIOSA RURAL.

6 Un jugador puede caer en una casilla que diga pierde una jugada o en una casilla en que dice que retroceda tres casillas o que saque una tarjeta de pocas palabras. Cada jugador debe acatar esa orden y si al retroceder le toca una casilla de signo de interrogación, debe leer y contestar la pregunta correspondiente.

7 El juego se termina cuando todos los jugadores llegan a la casilla de llegada.

8 Para terminar el juego, se debe obtener la cantidad exacta y necesaria para avanzar hasta la casilla de "llegada".
Por ejemplo, si a un jugador le faltan tres casillas para terminar el juego, y al tirar el dado saca la cantidad de cinco, deberá avanzar tres casillas y devolverse dos.

Las preguntas de las tarjetas que dicen: "dígalo con pocas palabras" deben plantear situaciones más amplias, definiciones o interpretaciones, que permitan participar al conjunto.

Se puede utilizar una grabadora para ir recogiendo las respuestas. Luego se escuchan en el plenario y se discuten. También y con el mismo objetivo se pueden recoger las opiniones en papelógrafos.

VARIACIÓN:

Se puede jugar en un campo de cemento grande, dibujando con tizas el tablero. Los mismos participantes harán de "fichas" avanzando por los cuadros.
Cada jugador será representante de un equipo que lo apoya en las respuestas.

LA BÚSQUEDA DEL TESORO

I.- OBJETIVOS:

- Conocer los pasos de un proceso de investigación y ejercitarse en su aplicación.
- Iniciar una reflexión sobre qué es una investigación participativa.

II.- MATERIALES:

- Un espacio bastante amplio (jardín, parque, local grande)
- Un mínimo de 24 participantes
- 20 sobres
- 56 hojas de papel tamaño carta
- 56 tarjetas
- Una bolsa de caramelos u otros objetos que sirvan como "tesoro escondido" (que se pueda compartir entre todos).

III.- DESARROLLO:

Se trata de una competencia entre dos equipos, con el objeto de encontrar un "tesoro". Para ello, cada equipo deberá seguir una ruta establecida de antemano que conduce a él. Esta ruta tiene 10 paradas (que son los pasos de un proceso de investigación).

En cada parada, los equipos se encontrarán con **tareas** a realizar y **pistas** para llegar al siguiente paso. Pero tendrán que escoger cuál de las tareas es la correcta entre tres alternativas. Si lo hacen, encontrarán la pista para avanzar. Si se equivocan, tendrán que regresar a realizar la correcta y perderán tiempo, dándole ventaja al otro equipo.

A lo largo del recorrido, que puede durar de 4 a 8 horas, los equipos tendrán que hacer realmente un proceso de investigación, aunque de manera sencilla, descubriendo en la práctica cuáles son los pasos correctos en una investigación

IV. PREPARACION.

Debe hacerse con bastante detalle y requiere de varias horas de trabajo. Consiste en lo siguiente:

A) **Diseñar las tareas a realizar** (pasos de la investigación)
Hay que preparar dos juegos de 28 hojas de papel cada uno, distribuidas como sigue:
10 hojas conteniendo indicaciones sobre los pasos de la investigación a realizar.
18 hojas conteniendo indicaciones que no corresponden a los pasos correctos de una investigación.

EJEMPLO:
GUÍA DE LOS PASOS DE LA INVESTIGACIÓN

HOJAS A ELABORAR:

1.- Definir el tema

EL TEMA A INVESTIGAR SERÁ: "PROBLEMATICA DE SALUD EN LA COMUNIDAD".

2.- Definir objetivos

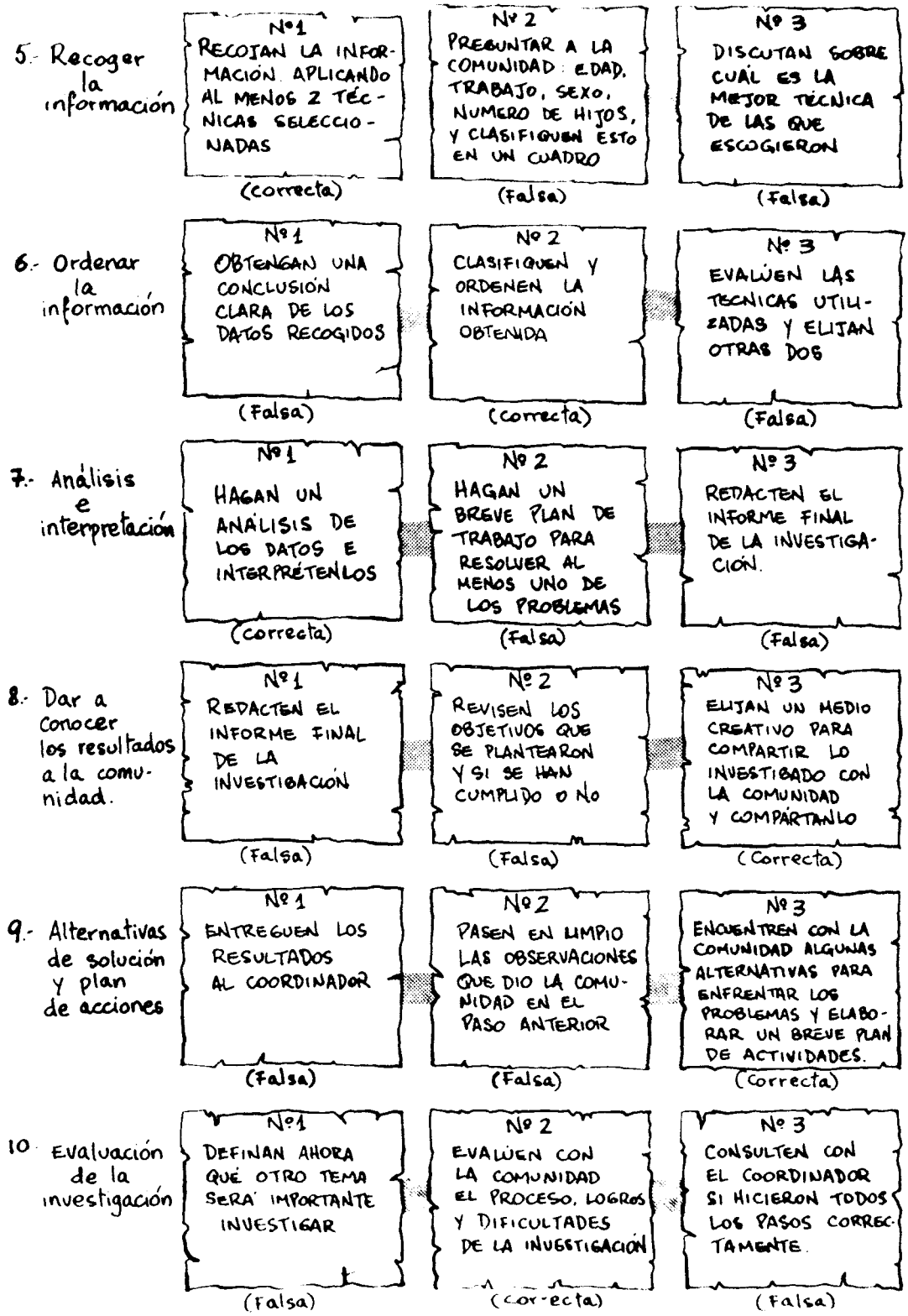
Nº 1	Nº 2	Nº 3
HAGAN UNA ENCUESTA SOBRE EL TEMA	DEFINAN LOS OBJETIVOS A LOGRAR CON LA INVESTIGACIÓN	DESCRIBAN COMO VEN LA IMPORTANCIA DEL TEMA
(Falsa)	(correcta)	(Falsa)

3.- Definir los sujetos de la investigación

Nº 1	Nº 2	Nº 3
FORMULEN TRES PREGUNTAS QUE HARÁN A LA COMUNIDAD	HAGAN UNA LISTA DE LIBROS QUE CONOCEN SOBRE EL TEMA	DEFINAN CON QUIENES SE VA A APLICAR ESTA INVESTIGACIÓN.
(Falsa)	(Falsa)	(correcta)

4.- Selección de las técnicas

Nº 1	Nº 2	Nº 3
HAGAN UN ANÁLISIS DE LA COYUNTURA PARA UBICAR LA IMPORTANCIA DEL TEMA	ELIJAN POR LO MENOS DOS TÉCNICAS PARA RECOGER LA INFORMACIÓN: ENCUESTA, DIALOGO, REUNIONES, OBSERVACION, ETC	CLASIFIQUEN TODA LA INFORMACIÓN QUE EXISTA SOBRE EL TEMA
(Falsa)	(correcta)	(Falsa)

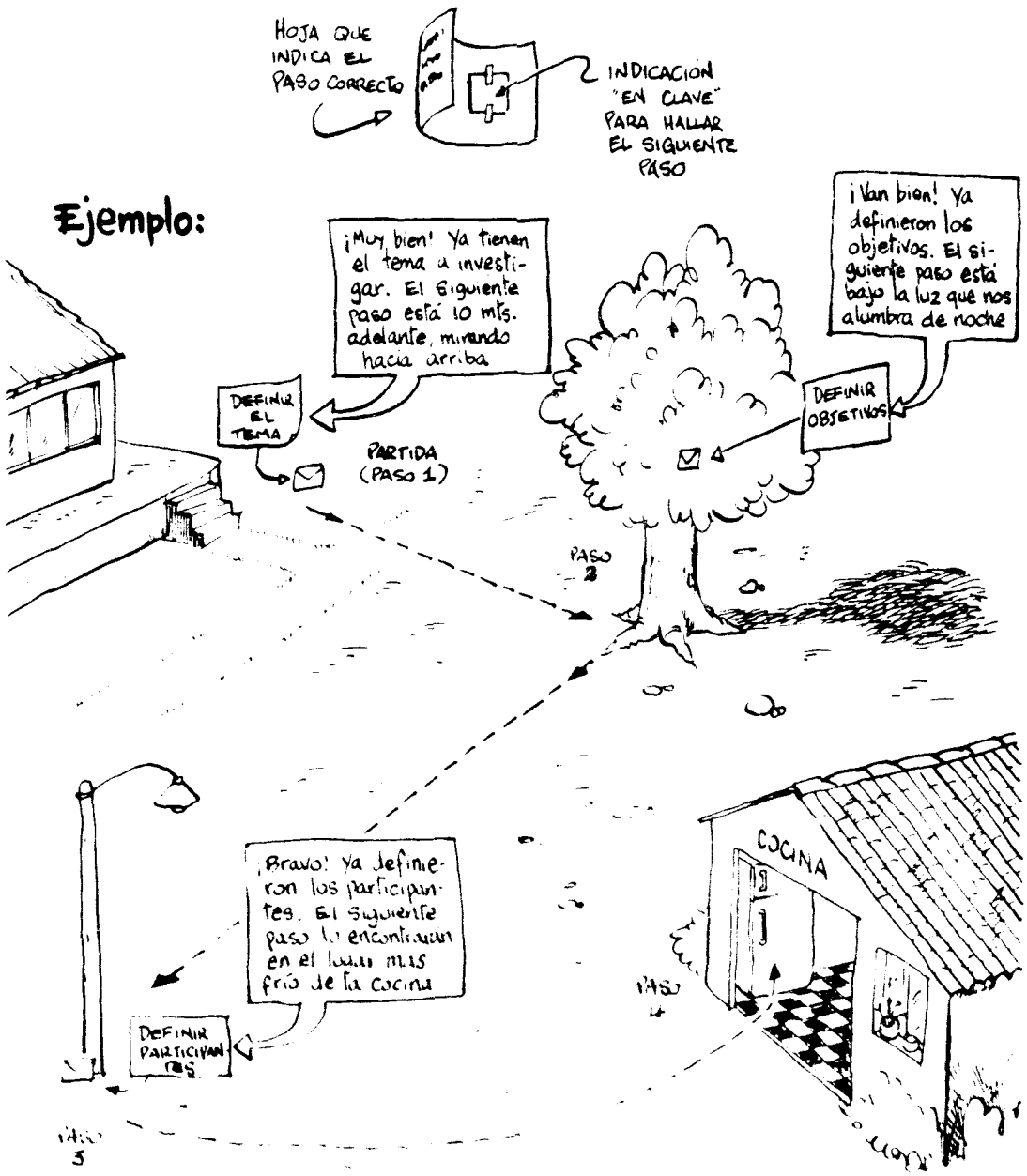

5.- Recoger la información
Nº 1
RECOJAN LA INFORMACIÓN APLICANDO AL MENOS 2 TÉCNICAS SELECCIONADAS
(correcta)
Nº 2
PREGUNTAR A LA COMUNIDAD: EDAD, TRABAJO, SEXO, NUMERO DE HIJOS, Y CLASIFIQUEN ESTO EN UN CUADRO
(Falsa)
Nº 3
DISCUTAN SOBRE CUÁL ES LA MEJOR TÉCNICA DE LAS QUE ESCOGIERON
(Falsa)
6.- Ordenar la información
Nº 1
OBTENGAN UNA CONCLUSIÓN CLARA DE LOS DATOS RECOGIDOS
(Falsa)
Nº 2
CLASIFIQUEN Y ORDENEN LA INFORMACIÓN OBTENIDA
(correcta)
Nº 3
EVALÚEN LAS TECNICAS UTILIZADAS Y ELIJAN OTRAS DOS
(Falsa)
7.- Análisis e interpretación
Nº 1
HAGAN UN ANÁLISIS DE LOS DATOS E INTERPRÉTENLOS
(correcta)
Nº 2
HAGAN UN BREVE PLAN DE TRABAJO PARA RESOLVER AL MENOS UNO DE LOS PROBLEMAS
(Falsa)
Nº 3
REDACTEN EL INFORME FINAL DE LA INVESTIGACIÓN.
(Falsa)
8.- Dar a conocer los resultados a la comunidad.
Nº 1
REDACTEN EL INFORME FINAL DE LA INVESTIGACIÓN
(Falsa)
Nº 2
REVISEN LOS OBJETIVOS QUE SE PLANTEARON Y SI SE HAN CUMPLIDO O NO
(Falsa)
Nº 3
ELIJAN UN MEDIO CREATIVO PARA COMPARTIR LO INVESTIGADO CON LA COMUNIDAD Y COMPARTANLO
(Correcta)
9.- Alternativas de solución y plan de acciones
Nº 1
ENTREGUEN LOS RESULTADOS AL COORDINADOR
(Falsa)
Nº 2
PASEN EN LIMPIO LAS OBSERVACIONES QUE DIO LA COMUNIDAD EN EL PASO ANTERIOR
(Falsa)
Nº 3
ENCUENTREN CON LA COMUNIDAD ALGUNAS ALTERNATIVAS PARA ENFRENTAR LOS PROBLEMAS Y ELABORAR UN BREVE PLAN DE ACTIVIDADES.
(Correcta)
10 Evaluación de la investigación
Nº 1
DEFINAN AHORA QUÉ OTRO TEMA SERÁ IMPORTANTE INVESTIGAR
(Falsa)
Nº 2
EVALÚEN CON LA COMUNIDAD EL PROCESO, LOGROS Y DIFICULTADES DE LA INVESTIGACIÓN
(correcta)
Nº 3
CONSULTEN CON EL COORDINADOR SI HICIERON TODOS LOS PASOS CORRECTAMENTE.
(Falsa)

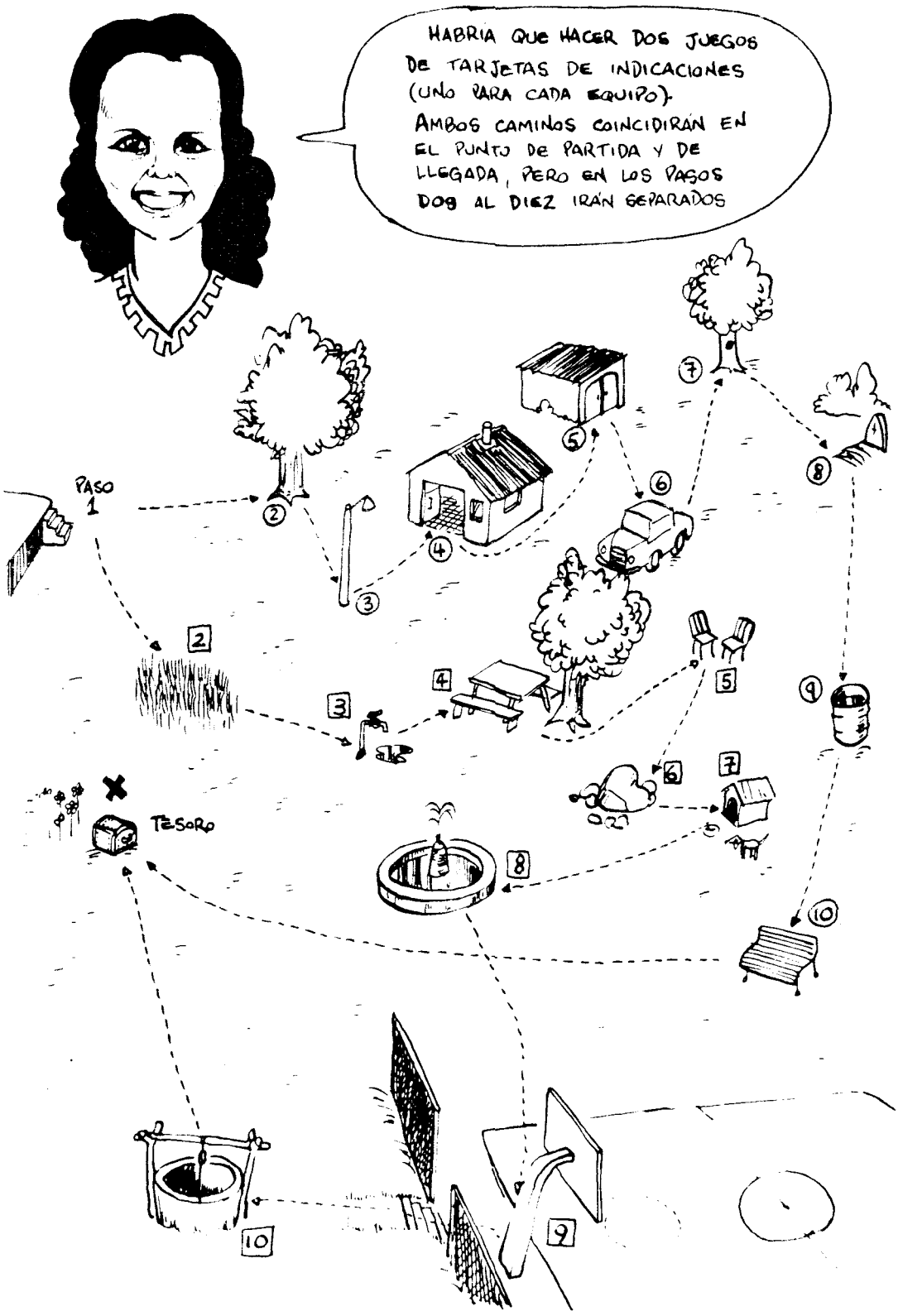
B) **Diseñar el recorrido que conduce al "tesoro"**

Una vez elaborados los dos juegos de hojas, hay que diseñar el "camino" que lleva al tesoro. Esto hay que hacerlo recorriendo el terreno.

El camino deberá tener once paradas - diez que correspondan a los pasos de la investigación y una que es el lugar donde se encuentra el "tesoro".

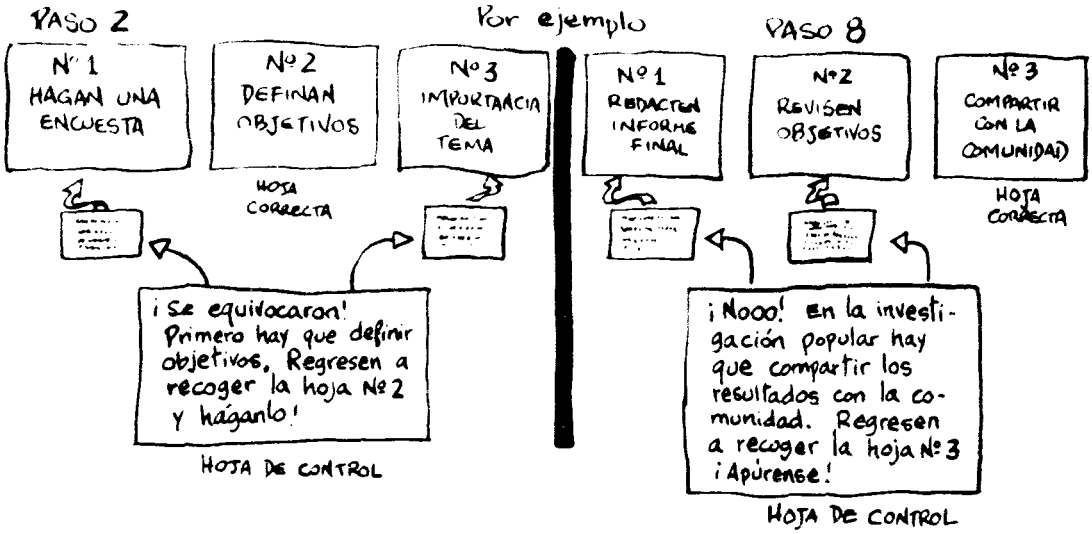
Una vez diseñado el camino, se escriben las indicaciones en "clave", en las tarjetas que irán detrás de las hojas que indican los pasos correctos.


HOJA QUE INDICA EL PASO CORRECTO
INDICACIÓN "EN CLAVE" PARA HALLAR EL SIGUIENTE PASO
Ejemplo:
¡Muy bien! Ya tienen el tema a investigar. El siguiente paso está 10 mts. adelante, mirando hacia arriba
¡Van bien! Ya definieron los objetivos. El siguiente paso está bajo la luz que nos alumbra de noche
DEFINIR EL TEMA
DEFINIR OBJETIVOS
PARTIDA (PASO 1)
PASO 3
¡Bravo! Ya definieron los participantes. El siguiente paso lo encontrarán en el lugar más frío de la cocina
DEFINIR PARTICIPANTES
COCINA
PASO 4
PASO 5


HABRIA QUE HACER DOS JUEGOS DE TARJETAS DE INDICACIONES (UNO PARA CADA EQUIPO).
AMBOS CAMINOS COINCIDIRÁN EN EL PUNTO DE PARTIDA Y DE LLEGADA, PERO EN LOS PASOS DOS AL DIEZ IRÁN SEPARADOS
PASO 1
TESORO

C) **Redactar las tarjetas de control**

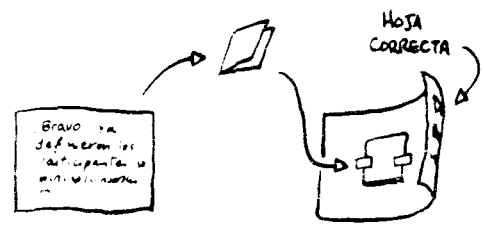
Estas tarjetas irán detrás de las hojas que contienen pasos FALSOS, para que el grupo corrija su decisión si se equivocó.


PASO 2
Nº 1 HAGAN UNA ENCUESTA
Nº 2 DEFINAN OBJETIVOS
Nº 3 IMPORTANCIA DEL TEMA
HOJA CORRECTA
¡Se equivocaron! Primero hay que definir objetivos, Regresen a recoger la hoja Nº 2 y háganlo!
HOJA DE CONTROL
Por ejemplo
PASO 8
Nº 1 REDACTEN INFORME FINAL
Nº 2 REVISEN OBJETIVOS
Nº 3 COMPARTIR CON LA COMUNIDAD
HOJA CORRECTA
¡Nooo! En la investigación popular hay que compartir los resultados con la comunidad. Regresen a recoger la hoja Nº 3 ¡Apúrense!
HOJA DE CONTROL

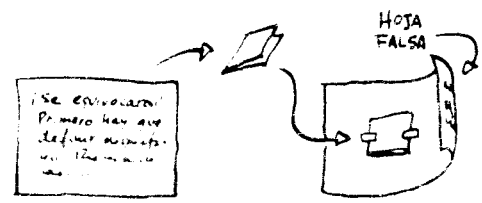
D) **Ordenar los sobres y colocarlos en el recorrido**

Teniendo ya todos las hojas y tarjetas escritas, se ordenan de la manera siguiente:

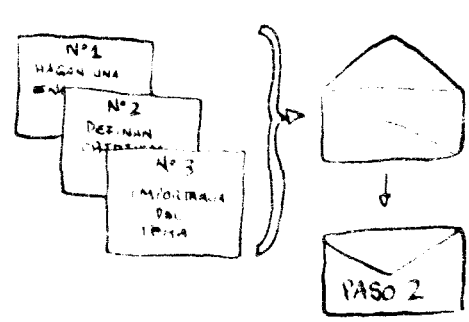
1) Se colocan las tarjetas de recorrido, dobladas y pegadas con cinta adhesiva, en la parte de atrás de las hojas **con los pasos correctos.**

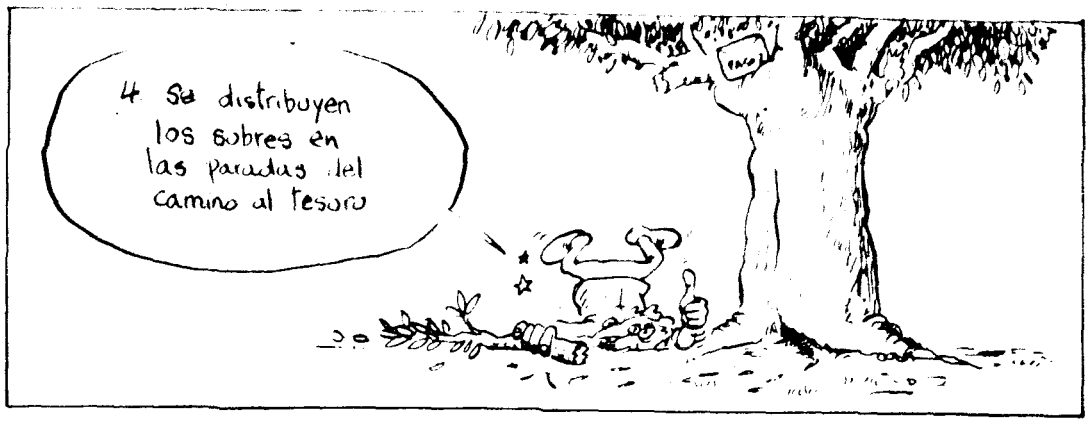


2) Se colocan las tarjetas de control detrás de las hojas con pasos falsos, igualmente pegadas con cinta.



3) Se colocan las tres hojas de cada paso dentro de un sobre y se cierra.





V.- IMPLEMENTACION:

Se forman, entre los participantes, dos equipos de 12 personas cada uno.

En cada equipo habrá:
5 "investigadores"
5 miembros de la comunidad en que se "investiga"
2 evaluadores de la investigación

EJEMPLO:

VAN A BUSCAR UN TESORO ESCONDIDO. PARA LLEGAR A EL DEBEN REALIZAR UNA INVESTIGACION DESCUBRIENDO LOS PASOS CORRECTOS QUE ELLA TIENE
ESTE ES EL SOBRE DEL PASO UNO
AQUI ESTA EL TEMA PONGAN ATENCION: "PROBLEMATICA DE SALUD EN LA COMUNIDAD". ESTA VA A SER NUESTRA INVESTIGACION

LEEN DESPUES LA TARJETA DE RECORRIDO...
EN ESTA HOJA QUE ESTABA PEGADA DETRAS DICE "MUY BIEN YA TIENEN EL TEMA A INVESTIGAR EL SIGUIENTE PASO ESTA DIEZ METROS ADELANTE MIRANDO HACIA ARRIBA"
¡MIREN LO QUE ENCONTRE UN SOBRE CON TRES HOJAS!
VAMOS BIEN, VEAMOS QUE DICEN
TIENEN QUE ESCOGER UNA HOJA, LA QUE CREAN CORRECTA Y GUARDAR LAS OTRAS DOS
MUY BIEN
UNA VEZ QUE ESCOGIERON LA HOJA REALIZAN LA TAREA QUE EN ELLA SE INDICA...
YO CREO QUE DEBERIAMOS DEFINIR LOS OBJETIVOS
DE ACUERDO
ESO ES
CUANDO YA HAN TERMINADO...
BUENO YA HEMOS DEFINIDO LOS OBJETIVOS DE ESTA INVESTIGACION, VEAMOS QUE DICE LA HOJA QUE ESTA DETRAS
DICE: "¡VAN BIEN! YA DEFINIERON LOS OBJETIVOS EL SIGUIENTE PASO ESTA BAJO LA LUZ QUE NOS ALUMBRA DE NOCHE"

PASO 3: NUEVAMENTE SE ESCOGE UNA DE LAS TRES HOJAS
YO DIRÍA QUE HAY QUE FORMULAR TRES PREGUNTAS A LA COMUNIDAD
EXACTO PARA CENTRAR EL TEMA
MMM NO ESTOY SEGURA
SI ELIGEN UNA EQUIVOCADA, TIENEN QUE REALIZAR LA TAREA. EL COORDINADOR NO LES DICE NADA SINO DESPUÉS DE DIEZ MINUTOS.
¡UN MOMENTO! REVISEN POR FAVOR LA TARJETA QUE ESTÁ DETRAS DE LA HOJA QUE ESCOGIERON
¡Se equivocaron! ¿Con quiénes van a aplicar esta investigación? Vean la hoja Nº 3
EL GRUPO ENTONCES TENDRÁ QUE REGRESAR AL SOBRE Y SACAR LA HOJA CORRECTA, REALIZAR LA TAREA Y RECIEN ENTONCES DARLE VUELTA Y LEER LA TARJETA DE RECORRIDO
VAMOS A BUSCAR ESA HOJA
¿NO LES DIJE?

- Se recomienda que haya un coordinador siguiendo a cada grupo.
- Los que hacen de "comunidad" podrán participar activamente o no en la investigación, dependiendo de lo que el grupo de investigadores decida. (Esto servirá luego como elemento de reflexión: si fueron "objetos" de la investigación o "sujetos" de la misma) El coordinador debe dejar actuar libremente a los investigadores y la comunidad.

- Los "evaluadores" no participan en las discusiones, simplemente anotan todo lo que el grupo hace. (Qué tarjetas escoge, cómo realiza las tareas, cómo se organiza para realizarlas, etc.).

- Al final, una vez que los dos grupos terminan, normalmente se reparte el "tesoro" entre todos y se inicia la discusión, siguiendo los siguientes pasos:

1- Informe de los evaluadores: qué aciertos y errores tuvo cada grupo al elegir los pasos.
   Cómo llevaron a cabo el cumplimiento de cada tarea. Si la hicieron a fondo o no.
   Cómo fue la relación investigadores–comunidad
   Cómo funcionó el trabajo en equipo.

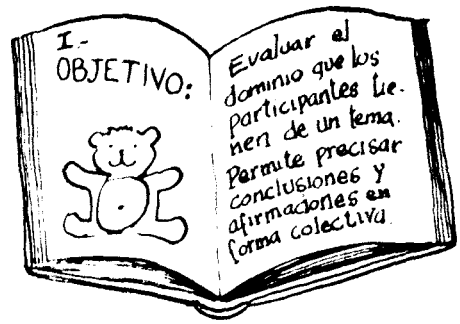
2- Observaciones de los miembros de la comunidad sobre los mismos aspectos.

3 Observaciones de los "investigadores" sobre los mismos aspectos.

4 Reconstrucción de los pasos correctos de la investigación y del por qué de su secuencia.

5 Evaluación general de la dinámica

Furo Cuento


I.-
OBJETIVO:
Evaluar el dominio que los participantes tienen de un tema. Permite precisar conclusiones y afirmaciones en forma colectiva.

II. MATERIALES:

Papel y lápiz

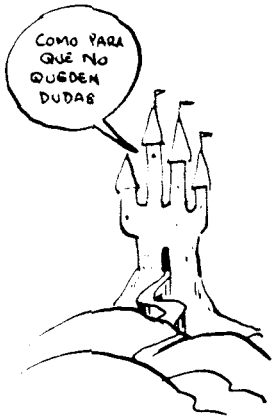
III.– DESARROLLO:

El coordinador prepara un "cuento" o una "charla", el cual contiene **fallas** en cuanto a utilización de conceptos o de interpretación del tema que se ha venido tratando. Luego lo lee lentamente en voz alta. Todos los participantes están sentados. **Cuando encuentran algo que creen que es falso se levantan.** La persona que coordina pregunta a los que se pusieron de pie por qué creen que es falso, y también a quienes se quedaron sentados por qué creen que es verdadero.

"LA CAUSA DE LOS PROBLEMAS ECONÓMICOS QUE VIVIMOS ES CULPA DE LAS PERSONAS, PORQUE LA MAYORÍA ES IGNORANTE"
CREO QUE ES FALSO UNO NO ES IGNORANTE PORQUE QUIERE, SINO PORQUE LA MAYORIA DE LAS VECES UNO DEBE TRABAJAR Y YA NO PUEDE ESTUDIAR

¿POR QUÉ CREES QUE SI ES LA IGNORANCIA LA CAUSA?
PORQUE SI TODOS SUPIÉRAMOS NO NOS DEJARÍAMOS ENGAÑAR Y PODRÍAMOS CONSEGUIR MEJORES TRABAJOS
POR OTRO LADO, NO SER IGNORANTE NO VA A SOLUCIONAR EL PROBLEMA ECONÓMICO: HAY GENTE CON TÍTULO UNIVERSITARIO QUE NO CONSIGUE TRABAJO
ETC...

Es más conveniente aplicarla hacia el final de la jornada de capacitación, cuando ya los participantes dominan el tema. También como una forma para motivar la profundización en la discusión del tema que se ha tratado.



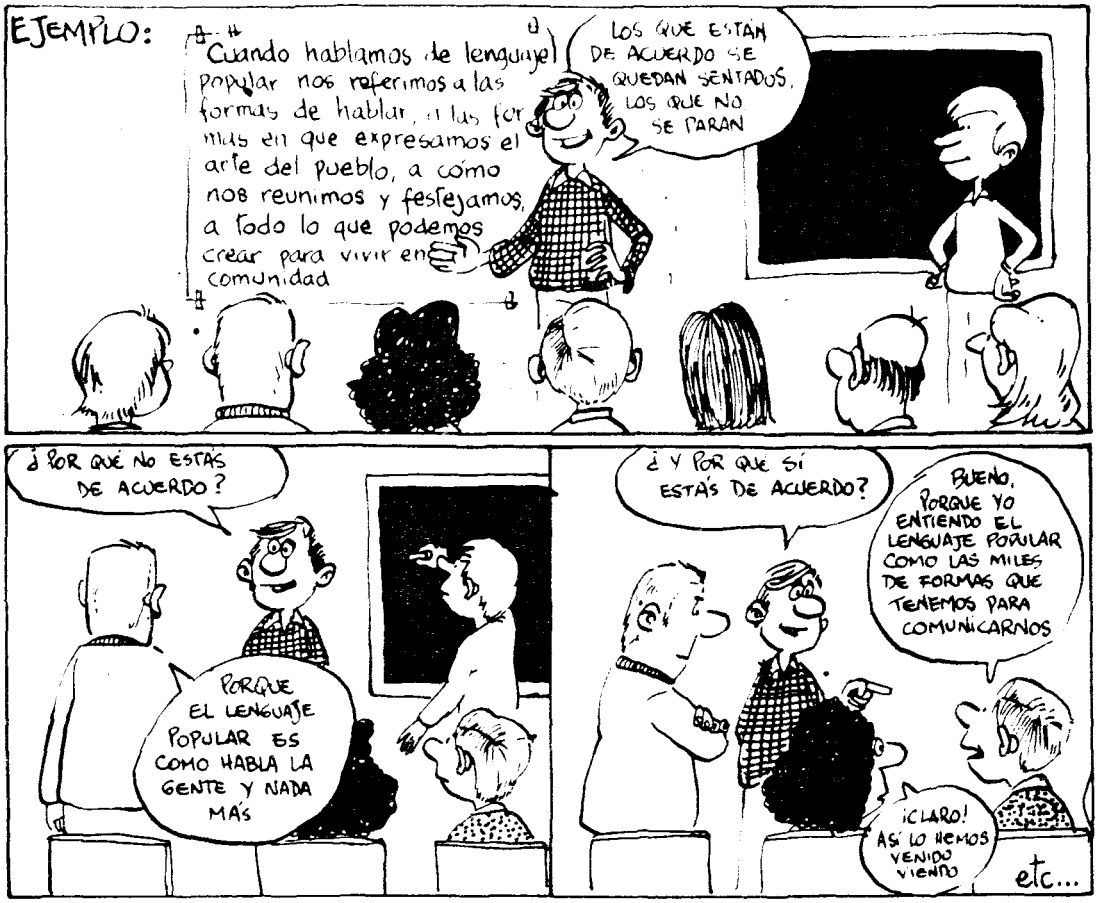
IV.– PROCEDIMIENTO:

El texto puede sacarse en mimeógrafo y darle a cada participante una copia para que vaya subrayando errores. Cada participante anota lo que cree que está incorrecto. Luego se discute lo que se ha subrayado. Cada uno debe fundamentar por qué cree que eso es incorrecto y todos opinan al respecto. Al final se obtiene una conclusión general, o una nueva redacción.

Variación

DESARROLLO

Los que coordinan preparan **una serie de "afirmaciones"**, unas **falsas** y otras **verdaderas.**
Estas afirmaciones pueden ser elaboradas a partir de lo que los participantes han dicho en el transcurso de la jornada de capacitación.


EJEMPLO:
Cuando hablamos de lenguaje popular nos referimos a las formas de hablar, a las formas en que expresamos el arte del pueblo, a cómo nos reunimos y festejamos, a todo lo que podemos crear para vivir en comunidad
LOS QUE ESTÁN DE ACUERDO SE QUEDAN SENTADOS, LOS QUE NO SE PARAN
¿POR QUÉ NO ESTÁS DE ACUERDO?
PORQUE EL LENGUAJE POPULAR ES COMO HABLA LA GENTE Y NADA MÁS
¿Y POR QUÉ SÍ ESTÁS DE ACUERDO?
BUENO, PORQUE YO ENTIENDO EL LENGUAJE POPULAR COMO LAS MILES DE FORMAS QUE TENEMOS PARA COMUNICARNOS
¡CLARO! ASÍ LO HEMOS VENIDO VIENDO
etc...

V .– RECOMENDACIONES:

Es conveniente anotar cada afirmación en la pizarra, o en papeles grandes, mientras se está discutiendo, y escribir la modificación a la que se llegue.

Si se trabaja con un grupo muy grande y hay mucha indecisión en relación a una afirmación, es conveniente dividir en grupos mezclados para que por grupos lleguen a un acuerdo.

Colorín, colorado...

LA CARTA

I. OBJETIVO:

Obtener información del sector al que pertenecen los participantes, para efectos de presentación, diagnóstico o evaluación.

II.–MATERIALES:

Hojas impresas de carta simulada, con espacios para llenar.

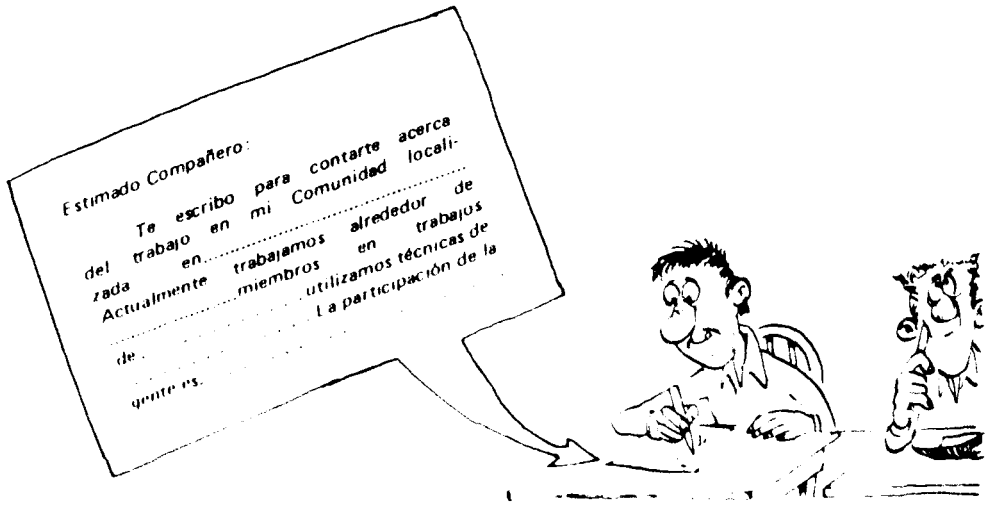
III.–DESARROLLO:

En la fase de diagnóstico de un taller o curso, resulta muy útil y ameno recolectar la información en forma de una carta ficticia; en la que se describen en forma de relato, los elementos y datos a utilizarse en una posterior discusión plenaria.

Puede dejarse que cada cual escriba su carta libremente, pero a menudo la dispersión de ideas resultante, hace que los objetivos planteados no se cumplan a cabalidad. Por esa razón, es más conveniente mimeografiar una carta tipo, redactada en tal forma que los participantes vayan llenando determinados espacios en blanco, ubicados dentro del cuerpo de la carta, de acuerdo a los objetivos de la actividad.

IV.–RECOMENDACIONES:

Esta dinámica también es muy útil para evaluación y presentación. En tales casos, la carta tipo deberá redactarse en la forma que corresponde a cada tema



3. ejercicios de abstracción

La capacidad de abstracción, síntesis, concreción y análisis objetivo o subjetivo de una situación, son elementos centrales en la teorización dentro de un proceso de aprendizaje. Pero éstas son habilidades que se desarrollan en la medida que se practican.

Por esta razón, consideramos de gran importancia la utilización de este conjunto de ejercicios, que en sí mismos aparecen como algo sencillo, sin embargo nos permiten pasar de la simple memorización a la capacidad real de análisis.

Su utilización debe tener muy presente el tipo de participantes con los cuales se va a trabajar.

Las Figuras

I OBJETIVO:

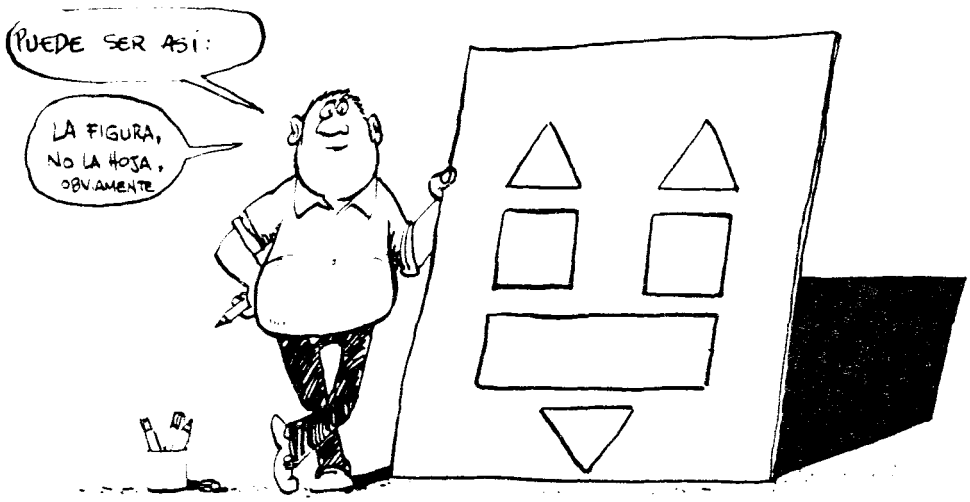
Es un ejercicio **para desarrollar la capacidad de abstracción**, para poder diferenciar los elementos subjetivos y personales que están presentes cuando observamos un hecho, una situación o analizamos la realidad.

II MATERIALES:

Copias del dibujo elaborado para la técnica.

III. DESARROLLO:

1.– A cada participante se le entrega la hoja con las figuras.



2.– Se le pide a cada participante que la observe y que dibuje lo que la figura "le hizo imaginarse". Se trata de dibujar lo que la figura les pareció a cada uno a primera vista.

3. Cada compañero muestra su dibujo mientras el coordinador anota la opinion de cada uno

4 Luego de ver los dibujos de los participantes y la relación con diferentes objetos que hicieron a partir de un mismo dibujo, se pasa a la reflexión del ejercicio.

IV DISCUSION

La discusión se realiza considerando cómo a partir de un mismo dibujo hay diferentes formas de verlo, o de interpretarlo, apreciación personal que está presente siempre que analizamos la realidad (hechos–situaciones–etc.).

Esto depende de los distintos valores, enfoques experiencias personales, gustos, opiniones, etc. de cada individuo. Este ejercicio permite **introducir** elementos básicos para **poder investigar** en forma correcta y objetiva cualquier aspecto de la realidad.

Variación:

I.– OBJETIVO:
Igual al anterior.

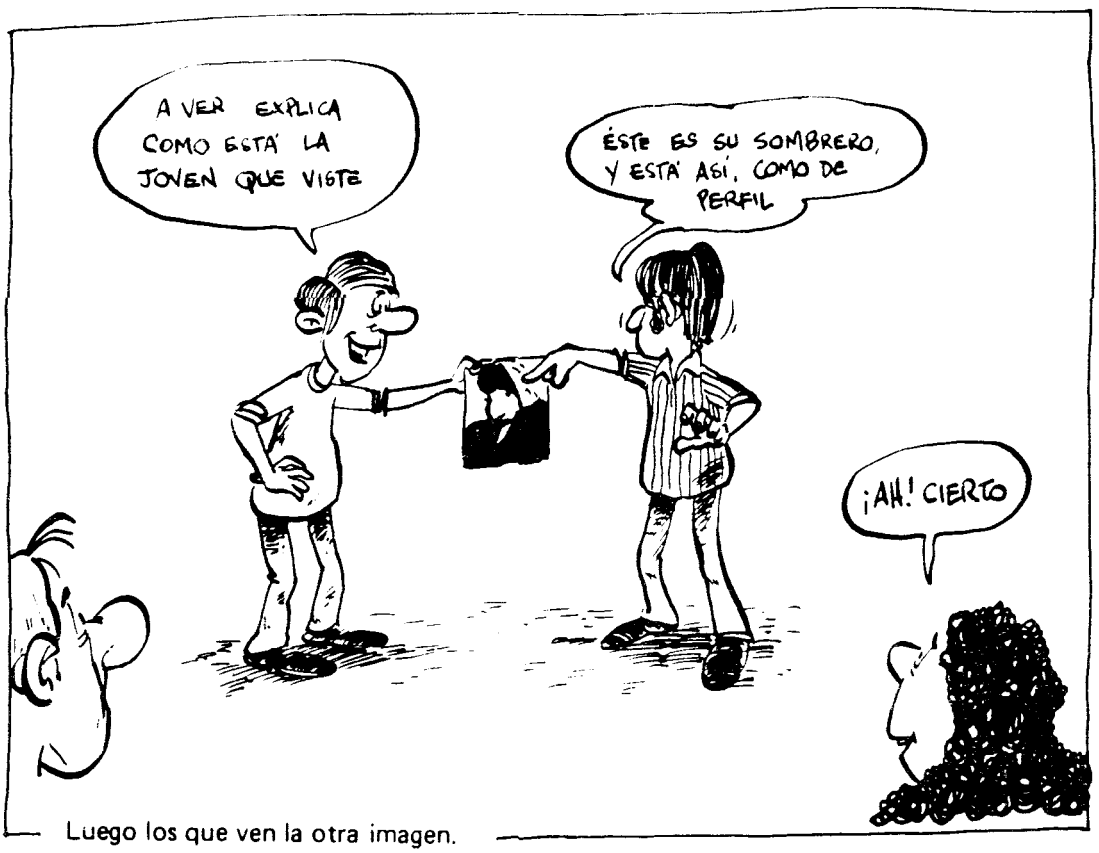
II.– MATERIAL:

Dibujo creado para esta técnica.

III.– DESARROLLO:

1.– El que coordina muestra el dibujo a cada uno del grupo

2. Comúnmente unos ven a la joven y otros a la vieja.
Se le pide a cualquiera que explique donde va la imagen de la joven o de la vieja.



Luego los que ven la otra imagen.

3. Se pasa a la discusión, sacando los mismos elementos de reflexión que en la anterior.

Abstracción 3 4

la historia

I OBJETIVO

Permite reflexionar sobre la **interpretación** que hacemos de hechos, cuando nos cuentan o leemos algo.
Es un ejercicio para ver como los **conceptos** tienen un **contenido** a partir de la vida real.

II.– MATERIAL:

- Una hoja de "Clave de respuestas" para el coordinador
- Hojas de papel y lápices para los participantes.

III.– DESARROLLO:

Puede trabajarse **en forma** individual o por grupos.

1.– Se lee la historia detenidamente; los participantes escuchan.

Un hombre de negocios acababa de apagar las luces de la tienda cuando un hombre apareció y le pidió dinero. El dueño abrió una caja registradora. El contenido de la caja registradora fue extraído y el hombre salió corriendo.

Un miembro de la policía fue avisado rápidamente.

2. Cada participante o por grupos contestan el cuestionario sobre los conceptos que el coordinador lee al plenario

CADA PARTICIPANTE DEBERA' CONTESTAR V (VERDADERO), F (FALSO) o ? (NO SE SABE) A CADA PREGUNTA

Conceptos sobre la historia

1.	Un hombre apareció después que el dueño apagó las luces de su tienda.	V	F	?
2.	El ladrón era un hombre.	V	F	?
3.	El hombre que apareció no pidió dinero.	V	F	?
4.	El hombre que abrió la caja registradora era el dueño.	V	F	?
5.	El dueño de la tienda extrajo el contenido de la caja registradora y salió corriendo.	V	F	?
6.	Alguien abrió una caja registradora.	V	F	?
7.	Después de que el hombre que demandó dinero extrajo el contenido de la caja, huyó a toda carrera.	V	F	?
8.	Aunque la caja registradora contenía dinero, la historia no dice cuánto.	V	F	?
9.	El ladrón pidió dinero al dueño.	V	F	?
10.	Un hombre de negocios acababa de apagar las luces cuando un hombre apareció dentro de la tienda.	V	F	?
11.	Era a plena luz de día cuando el hombre apareció.	V	F	?
12.	El hombre que apareció abrió la caja registradora.	V	F	?
13.	Nadie pidió dinero.	V	F	?
14.	La historia se refiere a una serie de eventos en los cuales únicamente se mencionan tres personas: el dueño de la tienda, un hombre que demandó dinero y un miembro de la fuerza pública.	V	F	?
15.	Los siguientes eventos ocurrieron: alguien pidió dinero, una caja registradora fue abierta, su contenido fue extraído y un hombre huyó de la tienda.	V	F	?

4.— Una vez contestado el "cuestionario", el coordinador pregunta en base a la hoja "clave de respuestas".

Clave de respuestas

1. ¿Está usted seguro de que el "hombre de negocios" y el dueño son la misma persona?
2. ¿Puede hablarse de un "robo" necesariamente: Tal vez el hombre que demandó dinero era el arrendador, o el hijo del dueño. Ellos a veces piden dinero
3. F Una fácil para que no se les caiga la moral.
4. V El artículo "el" que antecede al sustantivo "dueño" no deja lugar a duda.
5. Podría parecer poco probable pero la historia no necesariamente lo excluye.
6. V La historia dice que el dueño abrió la caja registradora.
7. No sabemos quién extrajo el contenido de la caja, ni es necesariamente cierto que el hombre haya huído.
8. La afirmación es dudosa: la caja registradora pudo – o pudo nó– haber contenido dinero.
9. ¿Un robo, de nuevo?
10. ¿No es probable que el hombre haya aparecido frente a una ventana, o se haya quedado en la puerta, sin haber realmente entrado a la tienda?
11. Las luces de las tiendas generalmente permanecen prendidas durante el día.
12. ¿No sería posible que el hombre aparecido haya sido el dueño?
13. F La historia dice que el hombre que apareció demandó dinero.
14. ¿Son el dueño y el hombre de negocios la misma persona? ¿O son dos personas diferentes? Lo mismo puede preguntarse del dueño de la tienda y el hombre que apareció.
15. ¿Huyó? ¿Qué no pudo haberse alejado a toda carrera en un auto? ¿O en algún otro medio?.

IV. – DISCUSION:

Este ejercicio permite discutir como hay palabras que encierran conceptos, ideas determinadas sobre las cosas, por ejemplo, el hombre de negocios, lo relacionamos directamente con el dueño ¿por qué? .

– También nos permite analizar que una descripción de los puros hechos no es suficiente para emitir un juicio, para hacer una interpretación.
TIENDA
¿O SI?

DESCRIPCION OBJETIVA Y SUBJETIVA

I OBJETIVO

Hacer ver la **diferencia** entre lo objetivo y lo subjetivo.

II. MATERIALES:

Un objeto cualquiera (una moneda, una pluma etc.)

III.– DESARROLLO:

1.– Se escoge cualquier objeto y se pide a un voluntario que lo **describa** sin decir qué es.

Por lo general, como en el ejemplo, se mezcla lo objetivo y lo subjetivo.

2.– El coordinador explica la diferencia entre lo objetivo y lo subjetivo.

LA DESCRIPCIÓN **OBJETIVA** DE ESTE OBJETO PODRÍA SER: ES UNA CINTA DE PAPEL DE X CENTÍMETROS DE ANCHO. ENROLLADA, RECORTADA EN CUADRADOS, PAPEL SUAVE. DE COLOR BLANCO ETC...
LA DESCRIPCIÓN **SUBJETIVA** SERÍA: SIRVE PARA LIMPIARSE VARIAS PARTES DEL CUERPO; POR LO GENERAL ES MUY NECESARIO ME GUSTA POR LO SUAVECITO ETC

3.– Se repite el ejercicio con otro objeto, siguiendo el mismo procedimiento.

IV.– UTILIZACION:

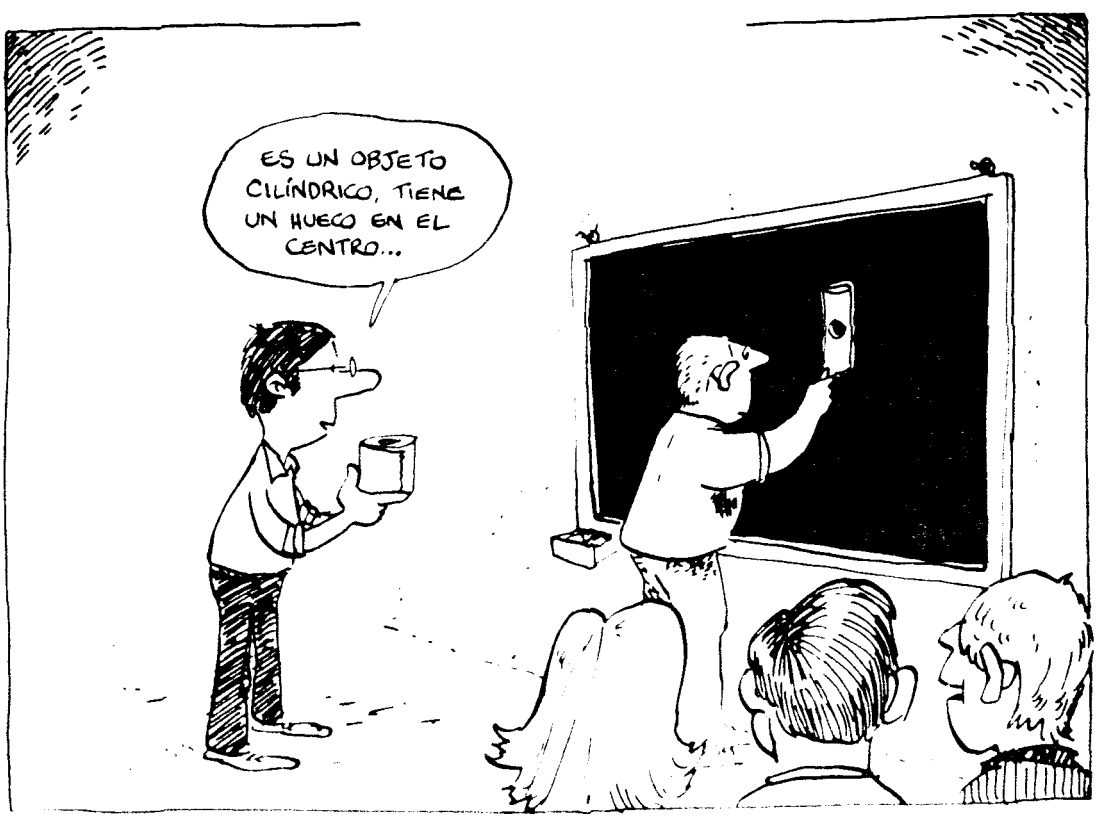
Es muy útil en un proceso de capacitación, para precisar en el análisis de la realidad, los hechos y las interpretaciones.

En un proceso de investigación es un ejercicio básico para obtener una información precisa y real.

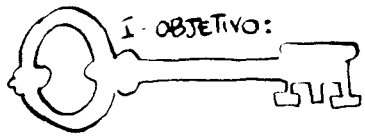
Su aplicación es más conveniente al inicio de un proceso de investigación o análisis de un problema determinado.

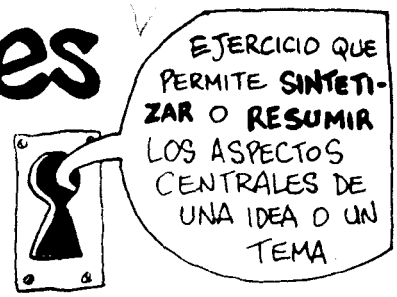
VARIACIÓN:

Se pide un voluntario para que haga la descripción de un objeto; otro compañero, de espaldas a él, frente a una pizarra o papel, trata de dibujar lo que el compañero describe.



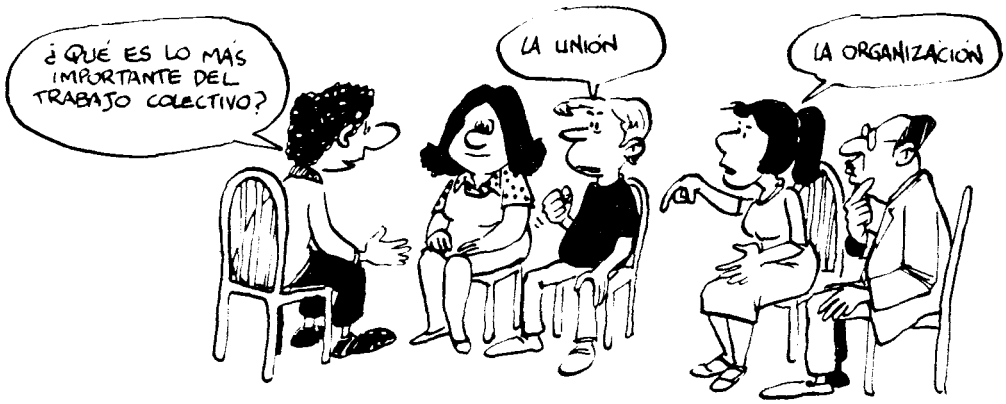
Palabras claves





II. – DESARROLLO:

1.– Con todos los participantes o por grupo (según el número), se le pide a cada uno que escriba o diga, con una sola palabra, que sintetice o resuma, lo que piensa sobre el tema que se trata.



2.– Luego se realiza una breve reflexión en torno a lo que cada palabra significa para los compañeros.

¿POR QUÉ LA PALABRA UNIÓN ES LA QUE RESUME LO IMPORTANTE DEL TRABAJO COLECTIVO, JAVIER?
YO DIJE UNIÓN PORQUE ES LO MÁS IMPORTANTE. YO SIENTO QUE SIN UNIÓN NO HAY TRABAJO COLECTIVO
- UNIÓN
- ORGANIZACIÓN
- BENEFICIA
- AYUDA

III. UTILIZACION

Básicamente es una técnica para **ejercitarnos en resumir** nuestro pensamiento, escogiendo los aspectos que consideramos más importantes.

Puede utilizarse en el desarrollo de un tema particular para **sintetizar los aspectos centrales** de una discusión o al inicio del tratamiento de un tema para hacer un **diagnóstico** de lo que los participantes piensan sobre el mismo.

IV.– RECOMENDACIONES:

Puede ampliarse a una frase que resuma o sintetice.

Puede realizarse a partir de la lectura de un documento, una charla, una discusión o presentación de un medio audiovisual, se le pide a los participantes que resuman en una frase o en lo que se considere conveniente, el tema o las ideas más importantes.

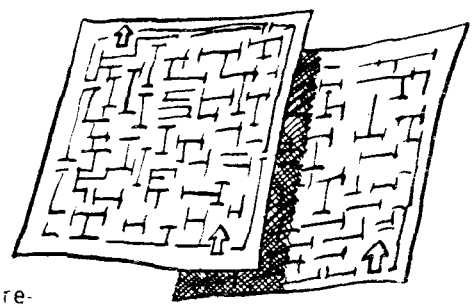
La "palabra clave" o frase puede ser expresada en forma gráfica por parte de los participantes.

Abstracción 3.12

LABERINTES

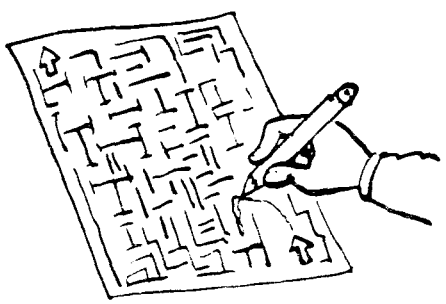
II.– MATERIALES: Hojas mimeografiadas con un laberinto. Lápices

III.– DESARROLLO:

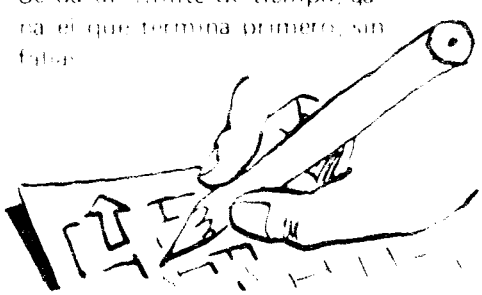


1.– Se reparten las hojas mimeografiadas con un laberinto cualquiera.

2.– Se advierte que nadie puede regresar sobre la misma raya ya pintada.



3. Se da un límite de tiempo, gana el que termina primero, sin fallar.



IV.– UTILIZACION:

Este ejercicio puede ser utilizado con personas que no tienen el hábito del estudio. En este caso se deja como ejercicio, sin mayor discusión. Es conveniente hacer varios, cada vez más complejos y con menos tiempo; este ejercicio, les va ayudando a desarrollar la capacidad de abstracción.
Se puede utilizar como un motivador para ver el concepto de estrategia, de proyección al futuro

V. DISCUSION:

Se puede discutir sobre la necesidad de prever en base a las alternativas concretas que existen, cómo hay que tomar en cuenta las distintas posibilidades para ver cuál es la más correcta.

CADENA DE ASOCIACIONES

I OBJETIVO:

Es un ejercicio de **abstracción** y **asociación** de conceptos.

Permite analizar las diferentes **interpretaciones** que hay sobre un término a partir de las experiencias concretas de la gente.

II.– DESARROLLO:

1.– Se escogen unas cuantas palabras claves de interés para el grupo. Es aconsejable usar **conceptos** como Ley, o Democracia por ejemplo.

2.– En plenario se le pide a los participantes que la asocien con otras palabras que para ellos tengan algún tipo de relación; en orden, uno por uno, va diciendo con qué la relacionana.

3.– El que coordina va anotando las diferentes relaciones que los participantes han dado y luego a partir de ella se discute **por qué** hemos relacionado esa palabra con la otra. Al final se hace una síntesis de lo que el grupo entiende por esa palabra.

III.– UTILIZACION:

Es conveniente utilizarla al inicio de una jornada de capacitación para ver qué es lo que el grupo entiende por determinada palabra.

También al finalizar la jornada de capacitación para sintetizar o sacar conclusiones sobre un concepto estudiado.

LA ULTIMA LETRA

I - OBJETIVO:

II.– DESARROLLO:

1.– En plenario, un participante dice el nombre de una persona ciudad, fruta, etc. y el que le sigue, tiene que empezar otro nombre con la última letra del nombre que dijo el primero y sobre el mismo asunto.

2.– Si alguien no encuentra una palabra se pasa a otro participante.

3. Si se quiere hacer como competencia, se pueden dar "castigos" o "prendas" a los que no respondan, o simplemente van saliendo del ejercicio y se declara un ganador

III. UTILIZACION

Este ejercicio es muy sencillo y debe utilizarse para ejercitar la concentración.

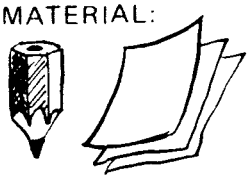
Es conveniente repetirlo varias veces

CONEXIONES

I. OBJETIVO:

Realizar un ejercicio de **concentración** y **rapidez mental.**

II.- MATERIAL:



Lápiz y papel

III.- DESARROLLO:

1.- En forma individual o en equipos se le pide a los participantes elaborar el mayor número de palabras, a partir de una o dos que el coordinador escoge.

2.- Se da un tiempo límite. El grupo o la persona que elabora la mayor cantidad de palabras en el tiempo indicado, gana.

IV - UTILIZACION:

Este ejercicio es muy sencillo y debe utilizarse para ejercitar la concentración.

Es conveniente repetirlo varias veces.

telegrama corto stop

I. – OBJETIVO:

Ejercicio de **concentración** y **rapidez mental.**

II.– MATERIAL:

Papel y lápiz

III.– DESARROLLO:

1.– Se divide a los participantes en dos o más grupos según sea su número.

2.– El que coordina dice una palabra; cada grupo prepara un telegrama con las letras de esta palabra, pudiendo utilizar DOS VECES cada letra.

3.– Se da un tiempo límite. El grupo que primero termine y haya elaborado un telegrama con sentido, gana.

IV. – UTILIZACION:

Este ejercicio es muy útil en un proceso de **alfabetización.**

Permite ejercitar la concentración y precisión mental

OBJETO Y NÚMERO

II.– MATERIAL:

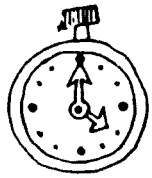
Tiza, objetos que estén a la mano.

III.– DESARROLLO:

1.– Se forman equipos pequeños. Si el número de participantes no es muy alto, se puede trabajar en forma individual.

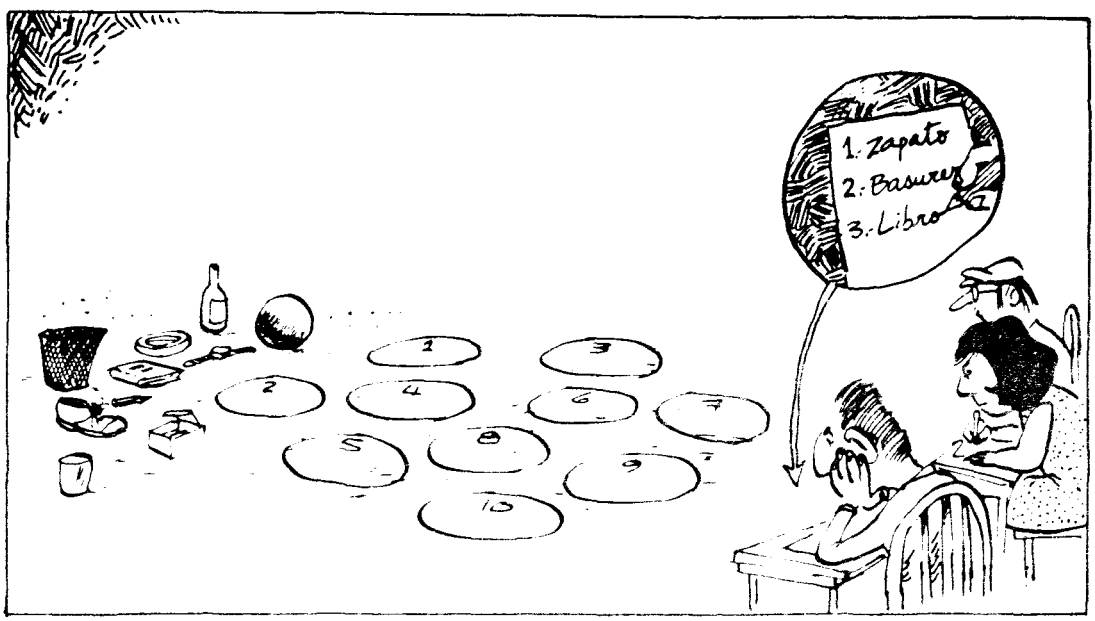
2.– Los que coordinan dibujan círculos en el suelo y a cada uno se le pone un número y se coloca un objeto (mínimo 10 círculos).

3. Se les da a los participantes un minuto para observar cada objeto en cada número.



4. Se recogen todos los objetos y los participantes deben decir qué objeto estaban en cada número.

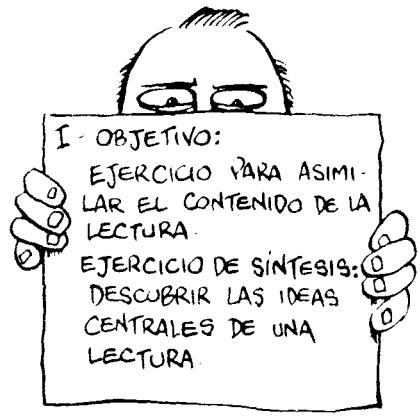
5.- Se puede realizar por turnos. Un equipo primero; se anotan cuántos objetos colocaron en el número correspondiente. Luego se distribuyen los objetos en forma distinta y le toca el turno al otro equipo.
Otra forma, es pedir que anoten en un papel la relación dejando todos los objetos a la vista. El equipo que termine primero y con mayores aciertos, gana.



IV. - RECOMENDACION:

Aplicarla varias veces e ir aumentando la cantidad de círculos.
Se puede ir discutiendo elementos básicos de asociación de ideas; la manera como asociamos cosas con hechos y experiencias particulares.
Se pueden ver técnicas elementales de memorización.

Lectura eficiente


I - OBJETIVO:
EJERCICIO PARA ASIMILAR EL CONTENIDO DE LA LECTURA.
EJERCICIO DE SÍNTESIS: DESCUBRIR LAS IDEAS CENTRALES DE UNA LECTURA.

II. MATERIAL:

Periódicos, papel y lápiz

III. DESARROLLO

1.– Se divide a los participantes en grupos de 2 ó 3 lectores

2.– A cada grupo se le entrega un periódico (el mismo periódico y de la misma fecha).

3.-
SE LES ENTREGA DOBLADO
SE DA LA SIGUIENTE INDICACION: TIENEN CINCO MINUTOS PARA LEER LAS NOTICIAS COMPLETAS QUE VIENEN EN LA PRIMERA PÁGINA
EMPIEZAN AL CONTAR TRES
UNO... DOS... ¡TRES!

4.- Los participantes deben leer en silencio.

5.- Una vez pasado el tiempo, quien coordina empieza a hacer una serie de preguntas que tiene preparadas en base a las noticias que se leyeron:

6.- Cada grupo escribe una frase de respuesta. No se pueden repetir los titulares. Por cada respuesta cierta, el grupo recibe un punto. Gana el grupo que obtiene mayor puntaje.

IV.-UTILIZACION:

Es un ejercicio muy útil para desarrollar la capacidad de comprensión a partir de los documentos escritos.

V.- RECOMENDACIONES.

En lugar que los grupos escriban las respuestas, se puede hacer en forma oral, responde el grupo que primero levanta la mano; si es correcta gana un punto, si no, pierde un punto y otro grupo puede responder.
Es importante que las preguntas que se han elaborado sean sencillas y claras, tomando en cuenta el nivel del grupo.

VI.-VARIACIONES:

1.- El mismo ejercicio, sólo que en lugar de utilizar los periódicos, el grupo lee un texto.

2.- El mismo procedimiento, sólo que en lugar que el grupo lea, el que coordina es quien lee el texto

4. ejercicios de comunicación

La mayoría de los ejercicios que presentamos enseguida pretenden ayudar a comprender cuál es **el papel que juega la comunicación** tanto en las relaciones directas entre personas, como indirectas, en la sociedad.

Estos ejercicios nos entregan elementos básicos para entrar a discutir y reflexionar sobre la importancia y utilización que se hace de la comunicación.

I.– OBJETIVO:

- Analizar el elemento **subjetivo** en la comunicación.
- Ejercitar la **descripción**.
- Analizar las **consecuencias** de la comunicación parcelada.

II.– MATERIAL:

Cualquier objeto que reúna características adecuadas para el desarrollo del ejercicio (libros, revistas, etc.).

III.–DESARROLLO:

1.– Se piden tres voluntarios que salen del sitio donde están reunidos.

2.– Se les pide que hagan una **descripción objetiva** de un objeto. Cada uno va a describir ante el plenario **sólo** una parte, **sin ponerse de acuerdo** entre ellos de **cómo** lo van a describir.

YO EL LOMO
YO LA PARTE DE ATRÁS
YO LA PORTADA
ACUÉRDENSE QUE NO SE PUEDE DECIR LO QUE ES, NI PARA QUÉ SIRVE, NI QUÉ PENSAMOS DE EL; SE TRATA SÓLO DE UNA DESCRIPCIÓN OBJETIVA DE CÓMO ES EL LIBRO

3.– Luego uno por uno pasa al plenario a describir la parte que le tocó del objeto.

ES RECTANGULAR, DE COLOR ROJO. TIENE UN DIBUJO DE UNOS NIÑOS Y UNAS LETRAS NEGRAS
ES COMO DE TREINTA CENTÍMETROS DE LARGO POR DOS DE ANCHO, DE COLOR ROJO
TIENE UN ANCHO DE UNOS VEINTE CENTÍMETROS, DE COLOR ROJO Y UNAS LETRAS QUE DICEN: "¿USTED QUE OPINA?"

Al plenario se le ha dicho que debe "adivinar" a qué objeto se están re firiendo los compañeros.
Deben explicar qué cosas los hizo pen sar en el objeto que dijeron.

YO CREO QUE ES UN AFICHE, POR LOS DIBUJOS
A MI ME DIO LA IMPRESIÓN QUE SE TRATA DE UNA CAJETILLA DE CIGARRILLOS, POR LOS COLORES Y QUE ES RECTANGULAR.

IV.–DISCUSION

Con este ejercicio se puede analizar **las diferentes interpretaciones** que se pueden dar a una misma cosa, dependiendo de cómo se lo mire.

Cómo el **conocimiento o comunicación parcial** lleva a tener ideas equivocadas.

Se puede analizar la **capacidad de descripción y observación**.

Ver como estos elementos se dan el la vida cotidiana: en las noticias, comentarios, "chismes", opiniones, etc.

Afirmar la **importancia** de tener una **información completa y objetiva** antes de emitir una opinión sobre algo.

idioma - lenguaje - expresión

I.– OBJETIVO

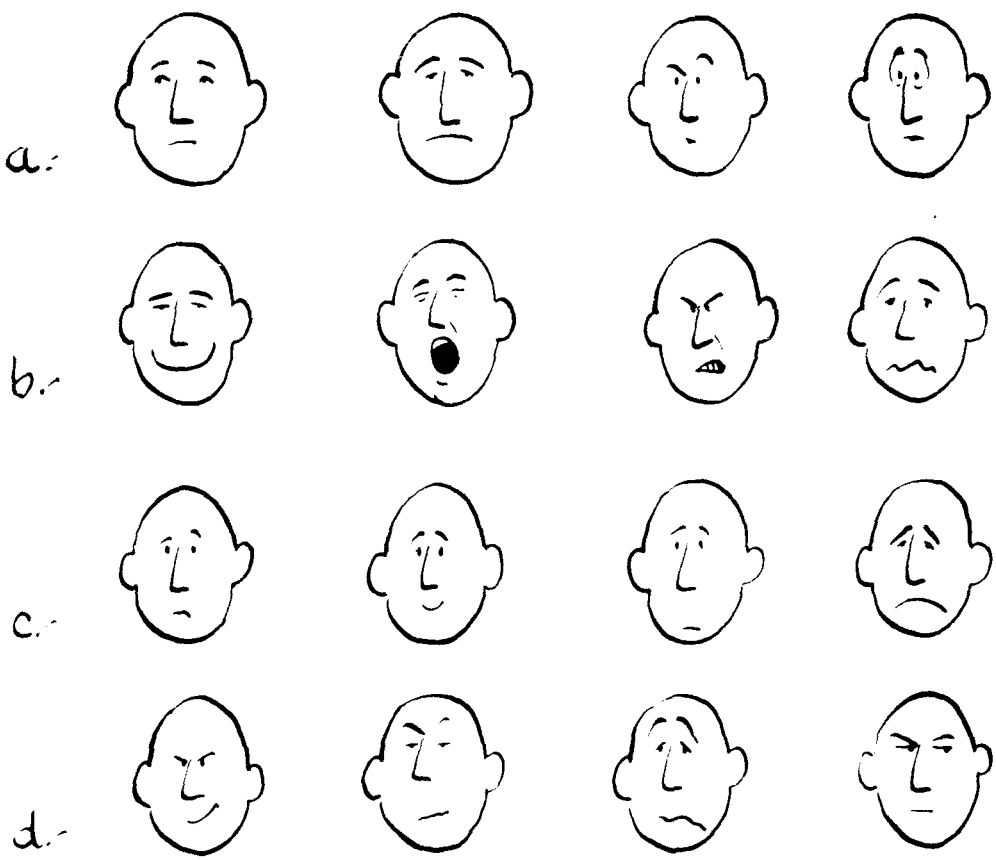
Ver cómo nos **comunicamos** a través de las expresiones y cómo muchas de éstas tienen sentido de acuerdo a la situación y experiencia particular de las personas .

II.– MATERIALES:

Lápiz, papel, papeles grandes, o pizarra y tiza.

III.– DESARROLLO:

1.– En la pizarra o en un papel grande se dibujan las siguientes series de expresiones:
(No se escribe cual es la expresión de la figura en la muestra).



2.– Se pone una serie por vez y se le pide a los participantes que va yan escribiendo o diciendo las características de las expresiones.

3.– Si son muchos los participantes se pueden formar 4 grupos, donde en cada uno se analiza una serie de expresiones.

4.– Sobre cada expresión se discute la interpretación que cada uno le da.

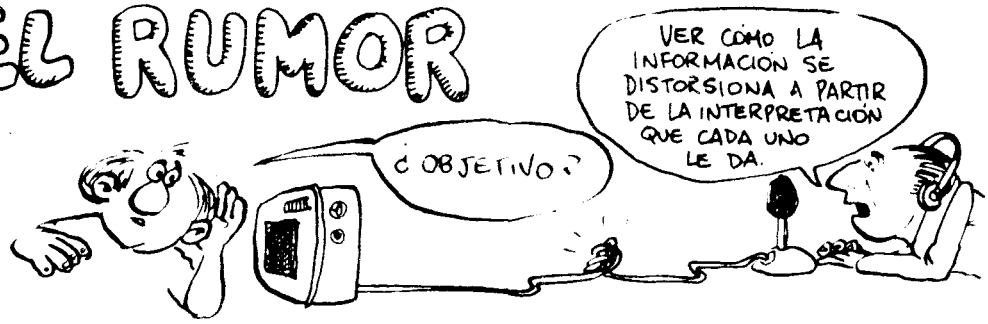
IV.– DISCUSION:

- Con esta técnica podemos reflexionar sobre:
- Como la comunicación la realizamos a través de nuestro cuerpo, en este caso, la expresión.
- Las expresiones pueden ser **interpretadas** de diferentes maneras, y esa interpretación que cada uno tiene se relaciona con su vida personal, con el medio donde vive.

V.– VARIACION:

Se le pide a varios participantes que imiten diferentes expresiones (cansancio, resignación, enojo, etc.)
El resto de los participantes opina siguiendo el mismo procedimiento anterior.

EL RUMOR



II.- DESARROLLO:

1.— Quien coordina prepara un mensaje escrito.

Ejemplo:

"Dicen que 483 personas están atrapadas bajo un derrumbe, después **que pasó el terremoto se inició el rescate. Se han movilizado miles de per**sonas llevando medicinas, vendas y otros elementos. Pero dicen que la gente atrapada no fue por accidente, sino que fue un secuestro, pues hay gente de mucho dinero entre los atrapados."

2.— Se pide un mínimo de 6 voluntarios, que se numeran. Todos menos el primero salen del sitio donde estén.

El resto de los participantes son los testigos del proceso de distorsión que se da al mensaje; van anotando lo que va variando de la versión inicial

3 Quien coordina lee el mensaje al primer participante, luego se llama al siguiente. El primero le comunica al segundo participante lo que le fue leído, sin ayuda de nadie. Así, sucesivamente, hasta que pasen todos los participantes.

DICEN QUE HAY 400 Y TANTAS PERSONAS QUE SE QUEDARON ATRAPADAS EN UN DERRUMBE, LAS ESTÁN AYUDANDO. SON PERSONAS DE PLATA, PARECE QUE ES UN SECUESTRO

4.– El último participante, en lugar de repetir el mensaje oralmente, es más conveniente que lo escriba en la pizarra, si es posible. A su vez, el que coordina anotará el mensaje original para comparar.

IV. DISCUSION.

El ejercicio permite reflexionar en torno a la **distorsión** de un mensaje, que se produce por no tenerlo claro, pues, por lo general, se nos queda en la memoria aquello que nos llama mas la atención, o lo que creemos más importante.

Nos permite discutir como nos llegan, en la realidad, las noticias y acontecimientos, y cómo se dan a conocer, cómo ésto depende del interés y de la interpretación que se les da.

COMUNICACION CON PREGUNTAS-SIN PREGUNTAS

I.- OBJETIVO:

Analizar la importancia de una comunicación **amplia** de ambas partes.
Analizar la **limitación** de la comunicación en una sola dirección.

II.- MATERIAL:

Lápiz, papel
Muestras de dibujo (1 copia).

III.-DESARROLLO:

Se trata de que los participantes dibujen dos series de cuadros, siguiendo las indicaciones que se van dando.

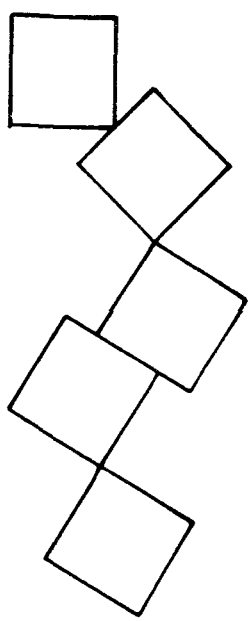


figura 1

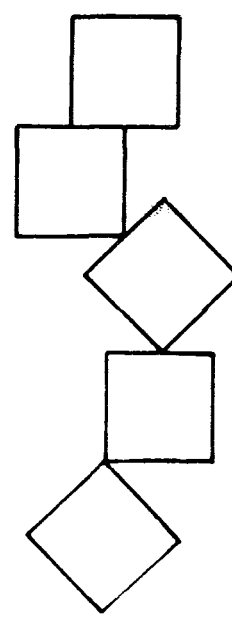
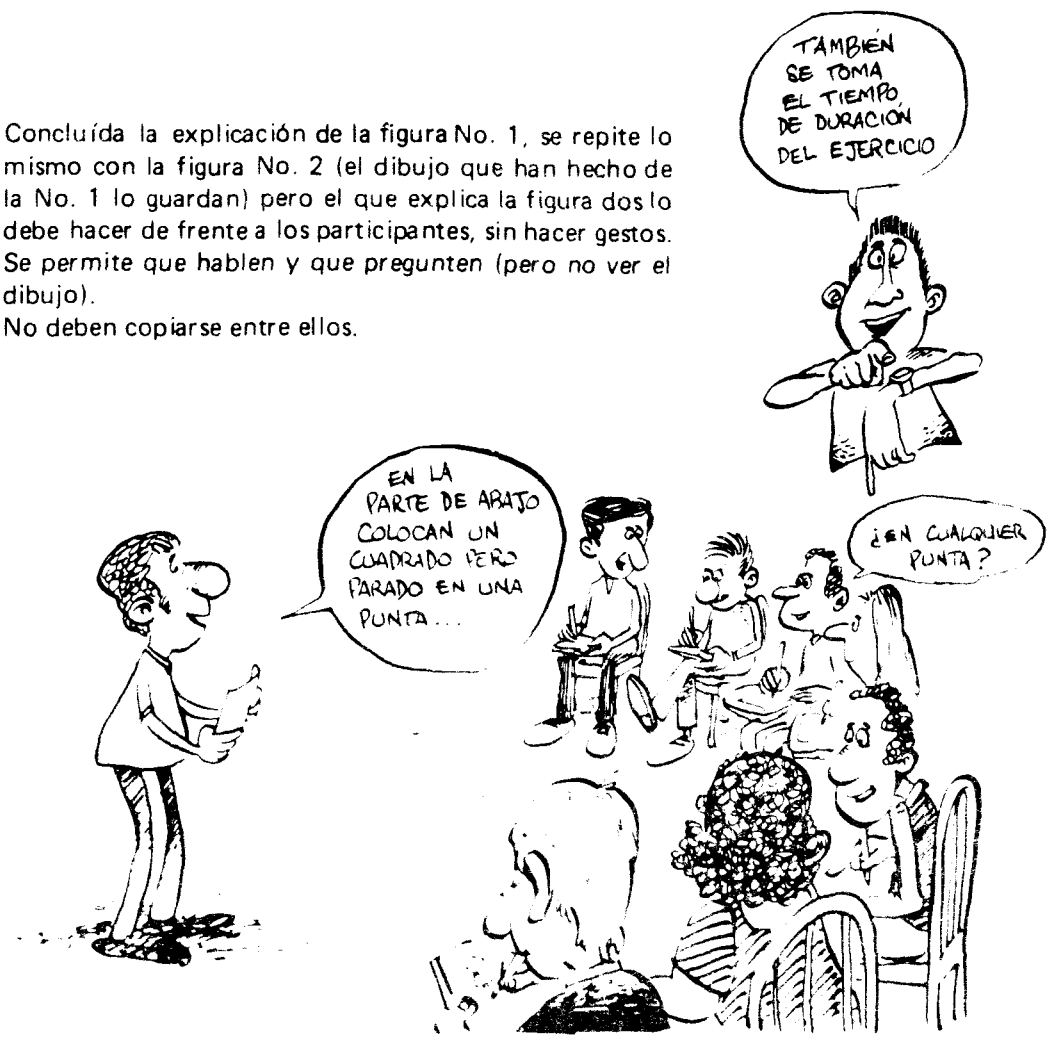


figura 2

1 El que esté coordinando, o alguien del grupo, vuelto de espaldas a los participantes empieza a explicar cómo dibujar los cuadros de la figura No. 1, sin que el grupo vea el dibujo.

2.– Los participantes no pueden hablar ni hacer preguntas a quien está dando la explicación. El que coordina debe medir el tiempo que dura esta fase.

3.– Concluída la explicación de la figura No. 1, se repite lo mismo con la figura No. 2 (el dibujo que han hecho de la No. 1 lo guardan) pero el que explica la figura dos lo debe hacer de frente a los participantes, sin hacer gestos. Se permite que hablen y que pregunten (pero no ver el dibujo).
No deben copiarse entre ellos.

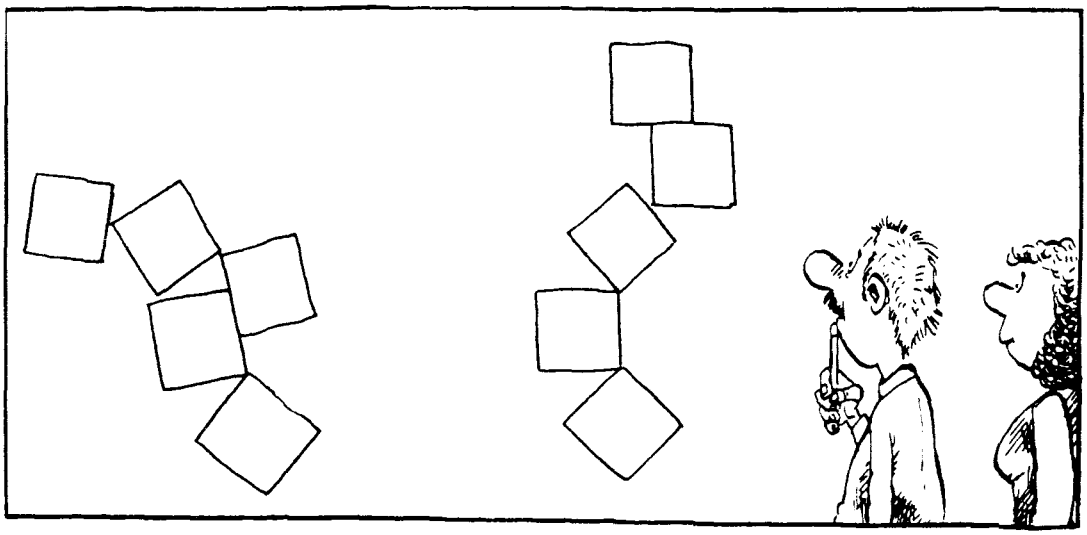

TAMBIÉN SE TOMA EL TIEMPO DE DURACIÓN DEL EJERCICIO
EN LA PARTE DE ABAJO COLOCAN UN CUADRADO PERO PARADO EN UNA PUNTA...
¿EN CUALQUIER PUNTA?

Cada uno confronta los dos dibujos que ha hecho.

Quien coordina pone las muestras en la pizarra.

Lo que importa es ver la ubicación de los cuadros, no el tamaño, para ver si se ha seguido el orden de los dibujos.

Luego se compara el tiempo que tomó el explicar cada figura, y cuál de los dos dibujos es más preciso, según la ubicación de los cuadros en la muestra.



IV.–DISCUSION:

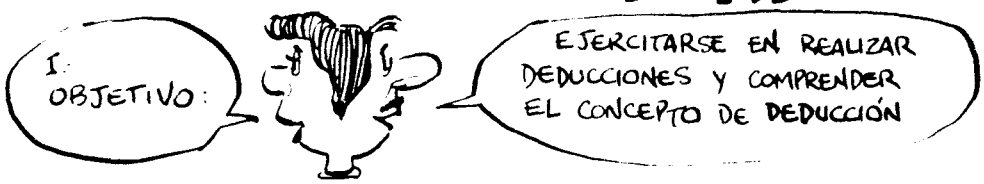
- Por lo general el resultado es el siguiente:
  Se lleva más tiempo hacer el segundo dibujo, pero el resultado es más correcto.
  Esto nos permite ver la riqueza de una comunicación amplia entre todos, en comparación con el tipo de comunicación de la primera figura, (vertical y en una sola dirección).

- Ver cómo la expresión del rostro y los gestos son una parte importante de la comunicación, lo que hubiera hecho la comunicación directa mucho más completa. En este ejercicio sólo se utiliza la comunicación oral.

  También se analiza cómo se realizó la descripción de las figuras: si se dio bien la explicación; si planteó el objetivo que se quería; si daba la información necesaria, etc.

  Aplicar las conclusiones del ejercicio para discutir cómo se dan las diferentes formas de comunicación en nuestra vida cotidiana. (Medios de comunicación, escuela, organización, familia, etc.).

DOBLE PERSONALIDAD



II.– DESARROLLO:

1.- Se pide dos voluntarios, y se les hace salir de la sala o sitio donde se esté reunido.

2.– El resto de participantes escoge dos nombres de compañeros conocidos para que los que han salido averigüen quiénes son.

3.– Se le pide a uno que pase y se le dice que el que está afuera va a representar a Anabel.
Otros compañeros le dicen al que se quedó afuera que el que está adentro va a representar a Freddy.

4.– Los voluntarios deben **descubrir a quién** están representando guiándose por las preguntas que el otro le hace (ya que cada uno conoce a quién representa el otro compañero).

¿CÓMO TE FUE EN EL TALLER DE INVESTIGACIÓN?
¡AH! YO SOY ALGUIEN QUE HA ESTADO EN ESE TALLER
¿QUIEN SERÉ. HAY VARIOS QUE TRABAJAN EN LO DEL PERFIL?
¡BIEN! ¿SABES SI HAY ALGO NUEVO DEL PERFIL DEL EDUCADOR?
NO MUCHO

5.- Las preguntas no deben ser demasiado reveladoras, pero deben evocar algo propio de esa persona a quien el otro representa (trabajo, familia, características, etc.) Se le da un premio al que averigua primero a quién está él representando.

III.– DISCUSION:

Se hace luego una reflexión de **cómo** llegaron o no a descubrir su otra "personalidad" y sobre la importancia de **ordenar datos parciales** de manera correcta para llegar a una deducción acertada.

Enfatizar la importancia de la **deducción** para tener un buen análisis de las situaciones que nos ocurren en la vida diaria.

Ver cómo se pasa de la descripción de cosas o situaciones particulares a la *interpretación* del conjunto, y la importancia de hacer este proceso seriamente cuando queremos entender lo que sucede en nuestro barrio, comunidad u organización.

¿Es así?

II. MATERIALES:

pizarra y tiza,

un objeto o una hoja con una figura.

III. DESARROLLO:

⇨ Primera etapa:

Se pide 2 voluntarios, uno estará frente al pizarrón y el otro dándole la espalda al primero y al grupo, éste **describirá la figura** que está en la hoja (o el objeto), sin **volverse** hacia la pizarra.

El que está frente a la pizarra debe tratar de dibujar lo que le están describiendo. NO PUEDE HACER PREGUNTAS.

Segunda etapa:

Colocados de la misma forma, se repite la descripción y el dibujo, sólo que ahora sí se pueden hacer preguntas.

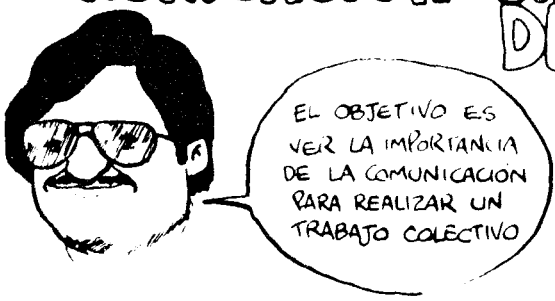
Tercera etapa

Se repite el ejercicio, pero **se cambia** al compañero que describe la figura por otro del **grupo** (Esta tercera etapa se hace si el dibujo no ha sido correcto).
Igualmente se pueden hacer preguntas y el que describe puede mirar a la pizarra para ayudar al que dibuja.

IV. DISCUSION:

Se pide a los voluntarios que cuenten cómo se sintieron durante el ejercicio, en sus distintas etapas.
Se comparan los dos dibujos realizados entre ellos y con el dibujo u objeto original.
Se discute qué elementos influyeron para que la comunicación se distorsionara o dificultara: la falta de visión, de diálogo, etc.
Posteriormente se discute qué elementos en nuestra vida cotidiana dificultan o distorsionan una comunicación

COMUNICACIÓN SIN SABER DE QUÉ SE TRATA



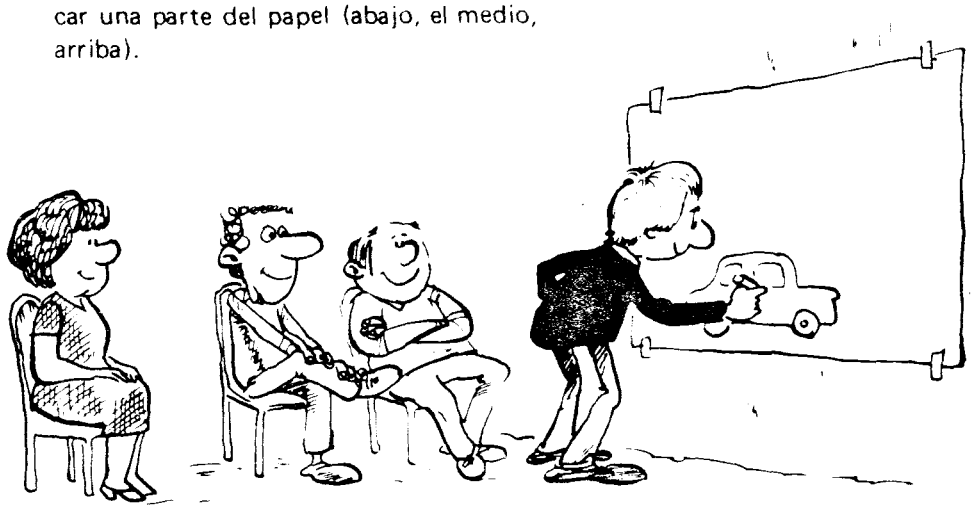
II MATERIALES

- Pizarra y tiza
- 2 papeles grandes y plumones (marcadores)
- 1 papel para tapar (hoja de periódico).

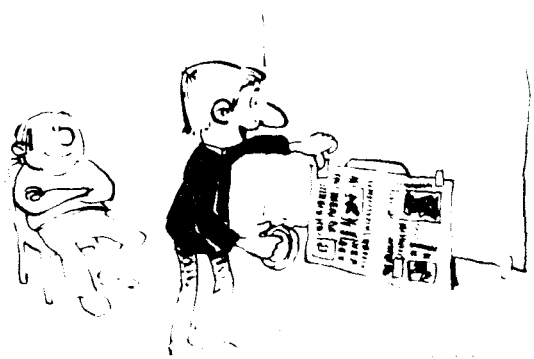
III.- DESARROLLO:

1.- Se piden tres voluntarios, éstos salen de la sala.

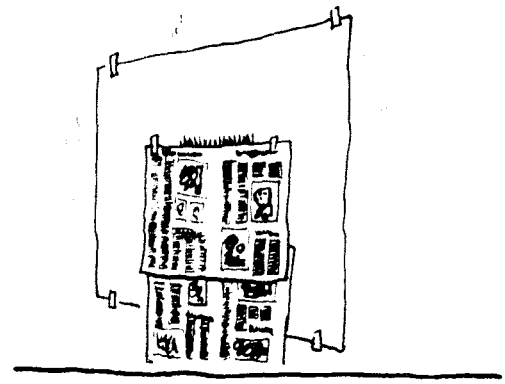
2.- Se llama a uno y se le pide que empiece a dibujar cualquier cosa, se le puede indicar una parte del papel (abajo, el medio, arriba).



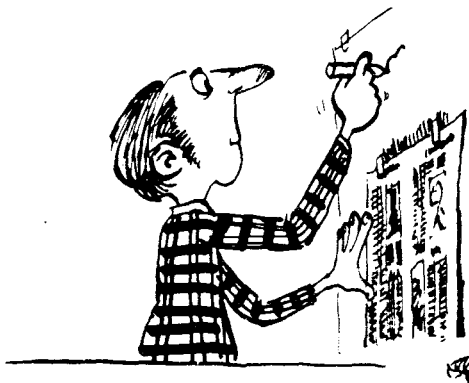
3 Luego se tapa lo que dibujó con el papel periódico o cualquier otra cosa, dejando descubiertas algunas líneas



4 Entra la segunda persona y se le pi de que continúe el dibujo.



5.– Luego la tercera, repitiendo el procedimiento anterior.



6.– Se descubre el dibujo resultante de los tres.

IV.– DISCUSION:

La discusión se inicia constatando que no hubo comunicación para realizar el dibujo colectivo.

Luego ver la importancia de conocer qué es lo que se quiere para poder llevar a cabo un trabajo conjunto, tener un acuerdo previo para alcanzar objetivos comunes.

La persona perdida

I.- ¿OBJETIVO?
EJERCICIO PARA DESARROLLAR LA HABILIDAD DE PREGUNTAR, NECESARIO EN LA CAPACITACIÓN PERIODÍSTICA Y EN LA COMUNICACION

II.- DESARROLLO:

1.- Se pide a un voluntario que salga del sitio donde todos están reunidos y se le dice:

VAS A IDENTIFICAR A LA "PERSONA PERDIDA" QUE ESTÁ EN ESTA SALA, TIENES CINCO PREGUNTAS PARA PODER HACERLO. SÓLO SE TE PUEDE CONTESTAR SI o NO

2.- El resto de participantes elige a un compañero del grupo que es la "persona perdida".

¡QUE SEA CARLOS!
FÍJENSE BIEN COMO ANDA VESTIDO Y QUE COSAS TIENE. Y ACUERDENSE QUE SOLO PODEMOS CONTESTAR SI o NO A LAS PREGUNTAS

3. Entra el voluntario; el resto no mira a la persona escogida. Empieza a preguntar:

4.— Para darle dinamismo se pueden establecer penitencias y premios si el compañero logra ubicar a la persona perdida.

III. DISCUSION

Ver la importancia de la formulación de preguntas **claves y precisas**. Para ello, los que coordinan analizan el tipo de preguntas que se hicieron junto con el grupo.

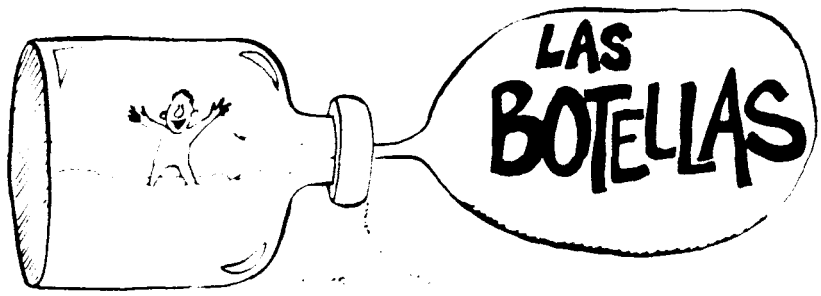
IV. SUGERENCIA

La técnica puede irse variando y haciendo más com**pleja en la medida que el grupo vaya adquiriendo expe**riencia en el manejo de las preguntas. (Aplicarla a un hecho real que algunos conozcan, o a alguna información que haya aparecido en algún medio de comunicación).

5. dinámicas de organización y planificación

Las técnicas de **organización** y **planificación** que presentamos aquí están dirigidas especialmente a grupos de personas que trabajan colectivamente, de forma organizada.

Pretenden ser herramientas muy concretas que permitan: a) analizar y mejorar la organización a la cual pertenecen, ubicando la división de trabajo, el papel de cada uno de los miembros, los elementos centrales para realizar un trabajo colectivo; b) realizar una planificación seria del trabajo en forma participativa y democrática.



I.- OBJETIVO:

Analizar la **importancia** de la organización.

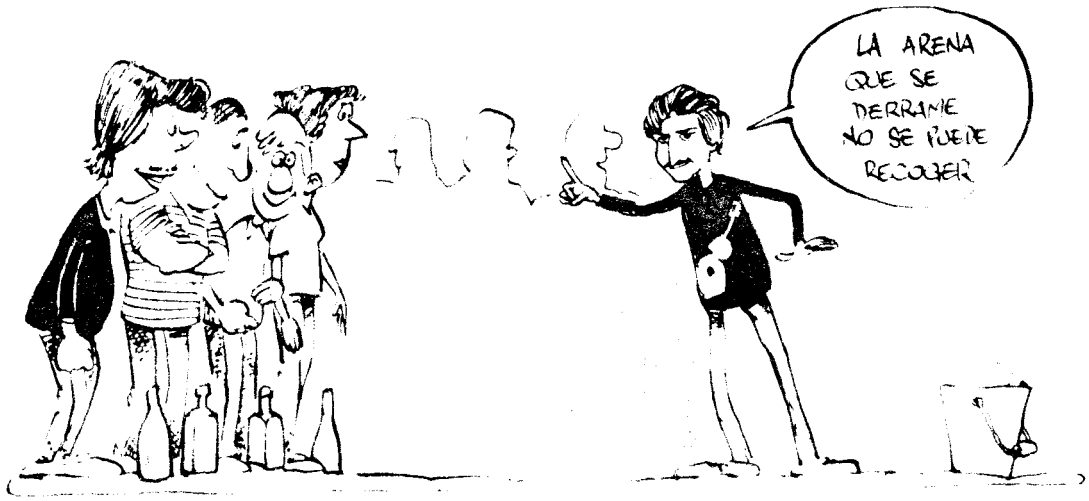
Analizar lo que es una **acción espontánea** y una acción planificada.

II.- MATERIAL:

6 botellas vacías
1 cubeta o balde con arena (que alcance justo para llenar las 6 botellas) u otro material conveniente y disponible (agua, polvo, semillas, etc.)

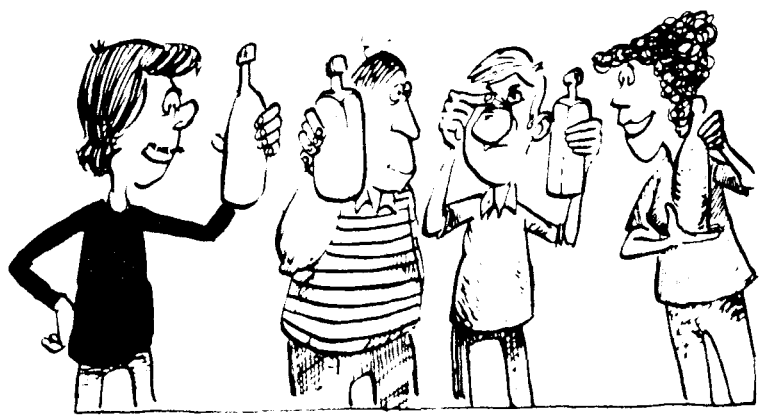
III.-DESARROLLO:

1.- Se piden 6 voluntarios que se colocan en fila, y a los pies de cada uno las botellas vacías.
Enfrente de los participantes, a unos 6 metros se coloca el balde o cubeta con la arena. Cada persona debe llenar las botellas con la arena.



2 El coordinador cuenta tres y los participantes deben salir corriendo a llenar las botellas.

3 Uno a uno vanmos trando cómo quedó llena su botella y si se derramó arena.



4. Se piden 6 nuevos voluntarios y se repite la acción. El que coordina, antes de dar la orden de salida pregunta:

5.– Se da una tercera vuelta con otros 6 participantes, antes de dar la voz de salida, se hace otra breve evaluación de cómo lo han hecho los otros equipos.

6.– Finalmente se **evaluán** las diferentes etapas del juego.

IV.– DISCUSION: ———————————————————————

La reflexión se inicia retomando las evaluaciones que en cada una de las tres etapas se hicieron. Se puede anotar en la pizarra lo que se dijo en cada una de las vueltas. Ejemplo: en la primera vuelta:

- Se boto mucha arena
- Todos se empujaban
- Las botellas no quedaron llenas

Quien coordina pregunta **por qué** creen que se dio de esa manera. Se empezará a analizar elementos de lo que es una acción espontanea

Se analiza la segunda vuelta: ¿qué elementos se superaron en relación a la primera? , ¿qué fue lo que les permitió superarlo?; se retoma en este momento lo que significa, la experiencia que se va acumulando en cuanto a la planificación de una acción y el haber reflexionado brevemente sobre ella.

Al analizar la última vuelta, se retoma a fondo la necesidad de realizar acciones de forma planificada, evaluando errores y aciertos. Posteriormente se analiza la importancia de conseguir los objetivos en forma colectiva y completa (y no en forma parcial), observando que no se trataba de una competencia, sino que el objetivo era que todos llenaran sus botellas. (Se dijo: "Gana el que regrese al punto de partida y pone la botella llena a sus pies").

Luego de esta etapa, quien coordina debe dirigir la reflexión **ya no** a lo que ha sucedido en la dinámica, sino a lo que sucede en la vida real de los participantes.

V. - RECOMENDACIONES:

Durante el desarrollo de la dinámica quien coordina debe hacer que las evaluaciones se centren en los elementos de la dinámica, no entrar en ese momento a la reflexión. Y en la discusión final, dejar de lado lo que ocurrió en la dinámica para analizar la realidad.

ALGO QUE SUCEDE ES QUE SE NOS OLVIDA QUE EL TRABAJO DE CADA UNO ES IMPORTANTE PARA TODOS
CLARO, Y NOS QUEDAMOS EN UNA PURA CRITICADERA NADA MÁS
VEAMOS QUÉ COSAS SUCEDEN EN NUESTRO TRABAJO SEMEJANTES O DISTINTAS A LAS QUE SUCEDIERON EN LA DINÁMICA

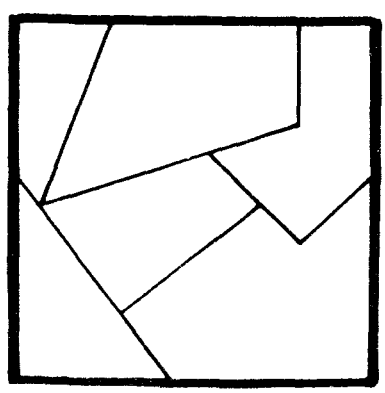
ROMPECABEZAS

I OBJETIVO: Analizar los elementos básicos del trabajo colectivo: la comunicación, el aporte personal y la actitud de colaboración de los miembros de un grupo.

II. MATERIALES: *Cartón o cartulina* para elaborar 5 rompecabezas iguales que formen un cuadrado.

III. DESARROLLO: 1. Se preparan 5 sobres, donde están mezcladas las piezas que conforman los 5 rompecabezas.

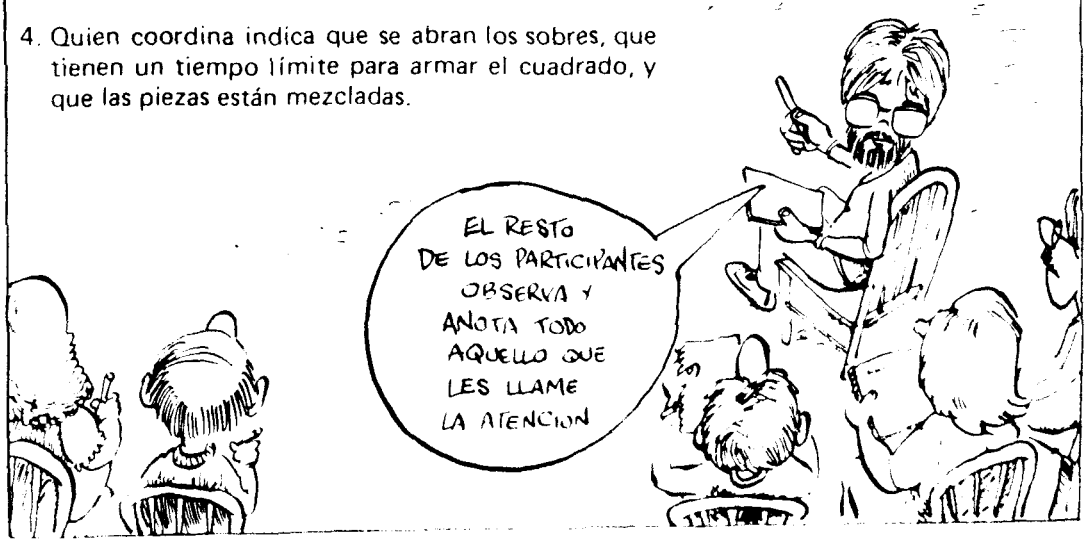
EJEMPLO DE MODELO →



2. Se piden 5 voluntarios que se sientan en círculo, al rededor de una mesa o en el suelo. En el centro se colocan los 5 sobres, cada uno deberá tomar uno de los sobres y deberá completar un cuadrado.

3. Se dan las siguientes indicaciones a los cinco voluntarios:
   ningún miembro del grupo puede hablar;
   no se pueden pedir piezas, ni hacer gestos solicitándolas;
   lo único permitido es dar y recibir piezas de los demás participantes.

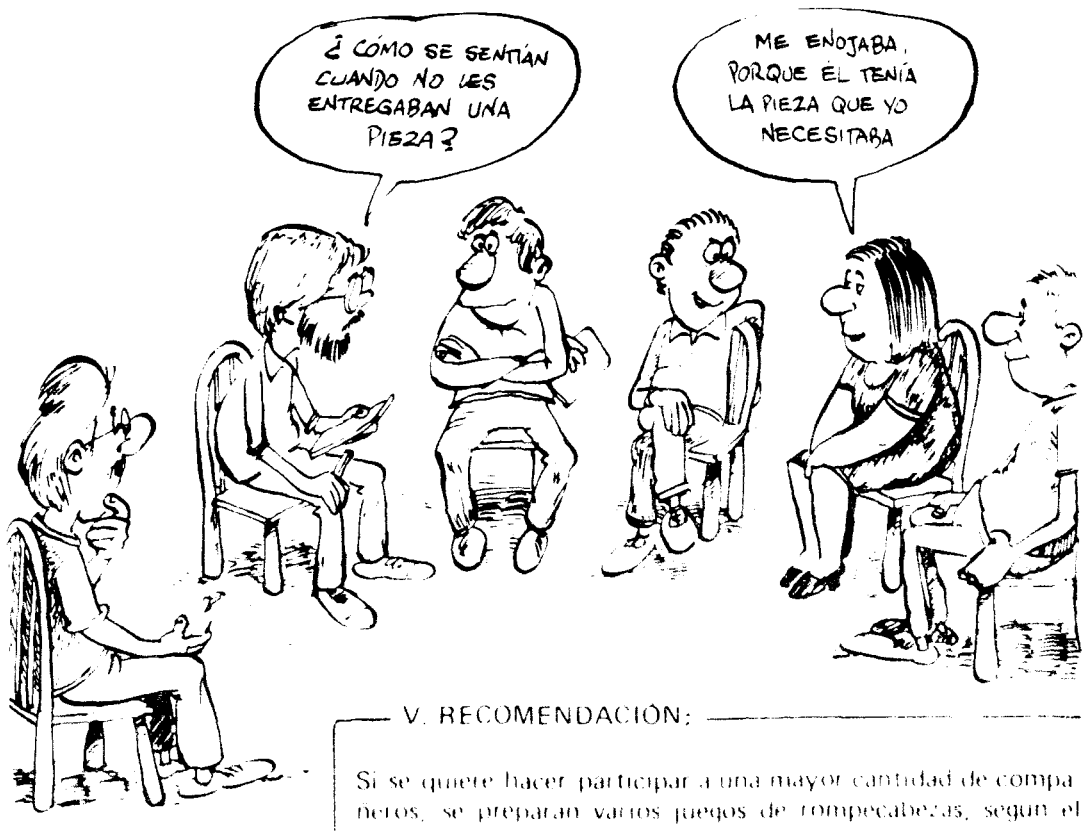
4. Quien coordina indica que se abran los sobres, que tienen un tiempo límite para armar el cuadrado, y que las piezas están mezcladas.



5. La dinámica termina cuando 2 ó 3 participantes hayan completado su cuadrado, o cuando se haya acabado el tiempo que se había establecido.

IV. DISCUSION:

La discusión se inicia preguntándole a los compañeros que la realizaron: cómo se sintieron, qué dificultades tuvieron, etc. Es a partir de *cómo* se desarrolló la dinámica, que se hace la reflexión sobre: el papel de la comunicación; el aporte personal y el apoyo mutuo; las actitudes dentro de un campo de trabajo, etc.
Esta reflexión se realiza partiendo de las inquietudes y el contexto particular de cada grupo.



V. RECOMENDACIÓN:

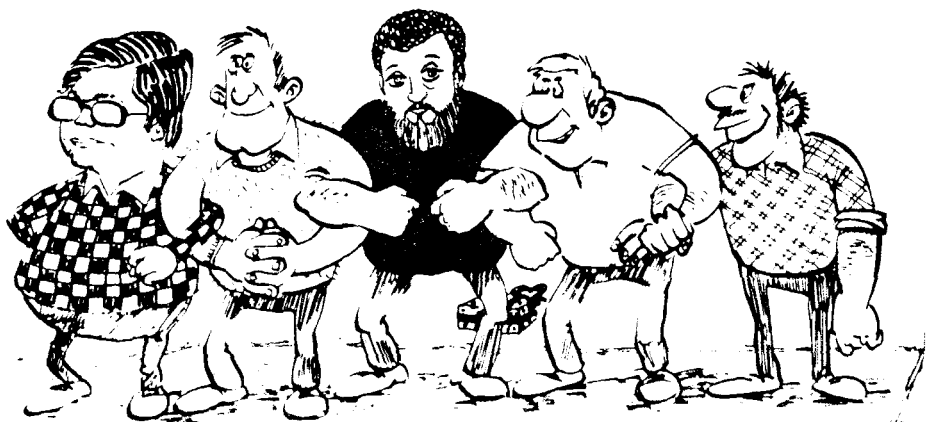
Si se quiere hacer participar a una mayor cantidad de compañeros, se preparan varios juegos de rompecabezas, según el número de grupos que se quieran formar

EL MURO
I. OBJETIVO:
VER LA IMPORTANCIA DE UNA ACCION CONJUNTA ORGANIZADA Y PLANIFICADA PARA SUPERAR UNA SITUACION DETERMINADA. ANALIZAR LA ACCIÓN INDIVIDUAL Y LA ACCIÓN COLECTIVA.

II. – MATERIALES: Algún objeto agradable (p. ej. caramelos).

III. – DESARROLLO:

1.– Se divide a los participantes en dos grupos iguales; uno va a formar el muro; por esto, se selecciona a los compañeros más grandes y fuertes para que integren este grupo; se les pide que se tomen de los brazos, formando el muro. Estos compañeros sí **pueden** hablar entre ellos, y se les dice que si nadie logra romper el muro, entre ellos se repartirá el regalo que está a sus espaldas. No pueden soltarse los brazos, sólo pueden avanzar tres pasos para adelante o hacia atrás. (se marca con tiza su campo de movimiento).



2. Al otro grupo se les dice que el que logre pasar el muro se gana el premio, que **no pueden** hablar, ni pasar por los extremos del muro.

3.– El coordinador cuenta tres y dice que tienen quince segundos para pasar el muro y conseguir el premio.

4.- Una vez pasados los quince segundos, si el muro no ha sido traspasado, se realiza una segunda vuelta de quince segundos en que **todos** pueden hablar.

MEJOR TRABAJAMOS UNIDOS: MIENTRAS UN GRUPO DE NOSOTROS DISTRAE POR UN LADO AL "MURO", OTRO GRUPO SE METE POR EL OTRO LADO...
ME PARECE BIEN..

5.- Ya concluído este tiempo se suspende la dinámica y se reflexiona sobre lo sucedido. El coordinador debe estar atento de cómo se ha ido desarrollando para evaluar si otra vuelta es importante para darle más elementos a la dinámica

IV. REFLEXION

Una vez que se ha conversado sobre cómo se desarrolló la dinámica lo vivencial es importante analizar los símbolos de la dinámica misma, como: ¿qué representa el muro?, ¿cuáles fueron las instrucciones que se impartieron? ; el hecho de que a un grupo se le dijo que actuaran para conseguir un objetivo individual y que en un inicio no podían hablar, ¿cómo influyó en la acción que se tuvo?
Reflexionar sobre la relación entre intereses particulares con el interés colectivo; cómo esto puede o no bloquear el conseguir un objetivo o superar un problema. Ver la importancia de la planificación y la acción organizada. Aplicarlo a la vida del grupo.
El muro significa un obstáculo o problemas.
El premio significa los objetivos que perseguimos.

V.– RECOMENDACIONES:

En este sentido puede controlar al grupo "imponiendo" normas que lo moderen, como por ejemplo, decirle a un participante que dentro de las reglas de juego tal acción no está permitida, y que si se repite, queda fuera del juego, o acortar el tiempo diciendo que ya se pasaron los 15 segundos, etc.
El "regalo" debe tener suficientes caramelos para que alcancen para los dos grupos.

RECONSTRUCCIÓN

I OBJETIVO

Analizar **la capacidad de organización** de un grupo.

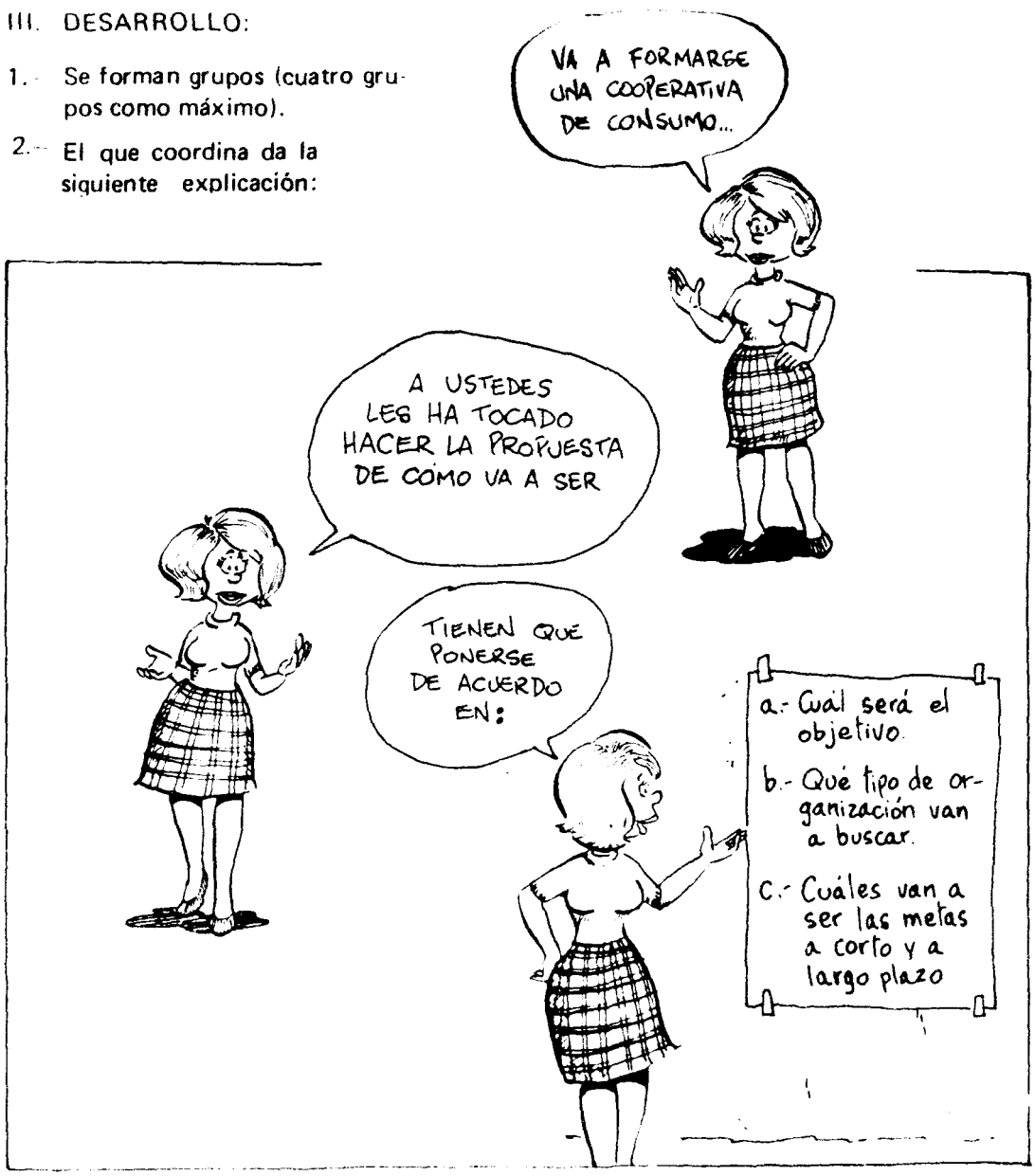
Analizar **el papel del liderazgo en el trabajo.**

II MATERIALES:

- papel y lápiz para cada participante
- *papel grande y plumones o marcadores*

III. DESARROLLO:

1. Se forman grupos (cuatro grupos como máximo).
2. El que coordina da la siguiente explicación:


VA A FORMARSE UNA COOPERATIVA DE CONSUMO...
A USTEDES LES HA TOCADO HACER LA PROPUESTA DE CÓMO VA A SER
TIENEN QUE PONERSE DE ACUERDO EN:
a.- Cual será el objetivo.
b.- Qué tipo de organización van a buscar.
c.- Cuáles van a ser las metas a corto y a largo plazo

Los que coordinan eligen el tipo de organización más conveniente para el ejercicio según el grupo con el que se esté trabajando. (Sindicato, centro de Salud, Club de Madres, Grupo de Catequesis, etc.)

3.– Los participantes tienen 30 minutos para llegar a tomar las decisiones.

4.– Una vez agotado el tiempo se pasa al plenario donde cada grupo expone las conclusiones a las que llegó, escritas en un papelógrafo.

5.– No es necesario entrar a discutir el contenido de las conclusiones, lo central de esta técnica es reflexionar sobre:

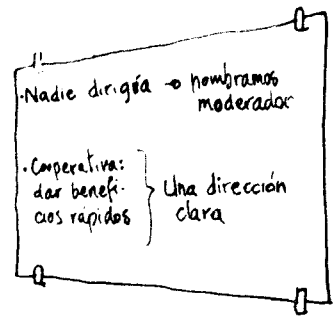
- COMO SE ORGANIZARON PARA TRABAJAR
- DIFICULTADES PARA LLEGAR A TOMAR LAS DECISIONES
PROPUES-TAS
DECISIO-NES
- EN QUÉ SE FUNDAMENTARON PARA LLEGAR A DETER-MINADAS CONCLUSIONES

Se va trabajando cada elemento con el conjunto de los grupos.

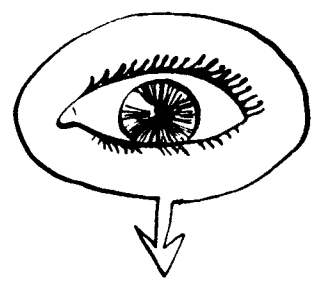
A VER, ¿CÓMO SE ORGANIZARON PARA TRABAJAR?
BUENO, PRIMERO HABLÁBAMOS TODOS Y ERA UN ENREDO, ENTONCES DECIDIMOS NOMBRAR UN MODERADOR...

¿Y EN QUÉ SE BASARON PARA PROPONER ESAS METAS?
PENSAMOS QUE PARA QUE SIRVIERA LA COOPERATIVA, TIENE QUE DAR BENEFICIOS RÁPIDOS, SI NO, LA GENTE SE DESANIMA

Es conveniente que el **coordinador vaya anotando** en la pizarra o papelógrafo, lo que los grupos van diciendo. Esto facilitará llegar a conclusiones y a orientar la discusión colectiva.



Es importante analizar cómo se da en la realidad de los participantes la toma de decisiones, la participación del conjunto, el nivel de información y reflexión que tienen, etc.



IV.– RECOMENDACIONES:

Puede introducirse un compañero que haga de "ojo" observador en los grupos, al cual se le dice de antemano que observe la forma de trabajo del grupo en los aspectos que interesa discutir; el resto del grupo no debe enterarse de su papel para que trabajen espontáneamente.

La gente pide...

1. OBJETIVO

Analizar la **importancia** de la **colaboración** dentro de un grupo u organización.
El **papel del dirigente** o líder de una organización.

II.- DESARROLLO:

1.- Se forman dos o más grupos. Cada grupo nombra a su dirigente.

2.- El que coordina va a pedir una serie de objetos que tengan los participantes o se encuentren en el local donde estén reunidos.

Quien coordina debe señalar un lugar fijo donde se coloquen los objetos de cada grupo.

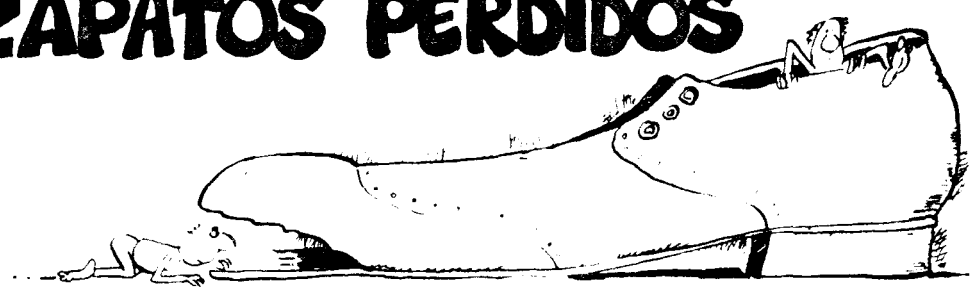
3. El dirigente y el grupo deben conseguir lo que se pide; el dirigente es el que debe entregar el objeto solicitado al coordinador.

6.— Se decide qué grupo fue el ganador y en plenario se analiza cómo trabajó cada grupo y cómo se comportó su dirigente.

III.- DISCUSION:

Se hace una reflexión sobre la colaboración y la coordinación en el trabajo colectivo. Permite analizar el papel del dirigente, su función e importancia.

ZAPATOS PERDIDOS



I. OBJETIVO:

Analizar la importancia de la organización.

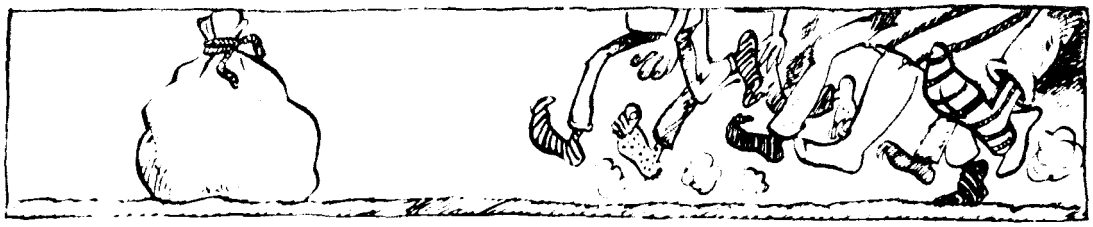
II.- MATERIALES:

Un saco resistente, preferiblemente de arpillera.

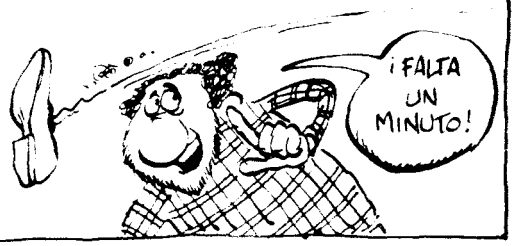
III.- DESARROLLO:

1.- Se forman dos grupos. Se les pide que se quiten los zapatos, y los pongan en el saco.

2.- Se amarra bien y se indica que tienen un tiempo *limitado (3 minutos).*



3.– Quien coordina puede presionar con el tiempo, ya sea acortándolo o alargándolo, de acuerdo a cómo se va desarrollando la dinámica.



4.– Se suspende la dinámica y se evalúa lo que cada equipo ha logrado.

Si no ha habido ningún nivel de organización, se dan unos minutos (1 ó 2) para que cada grupo converse entre sí, para ver si pueden organizarse mejor y se repite de nuevo la búsqueda de los zapatos.

5.– Se pasa a una reflexión en el plenario, partiendo de que cada grupo cuente cómo se sintió, y qué sucedió.

¡A MÍ ME QUITARON MIS ZAPATOS YA PUESTOS!
¡YO DIGO QUE NO HUBO SOLIDARIDAD ENTRE NOSOTROS!
ES IMPORTANTE RECONSTRUIR CÓMO SE DESARROLLÓ LA DINÁMICA
PRIMERO, NOS TIRAMOS TODOS, LUEGO, FUIMOS PONIÉNDONOS DE ACUERDO
EN LA SEGUNDA ETAPA NOS ORGANIZAMOS MEJOR

De ahí se empieza a analizar los **aspectos centrales** sobre la organización, y cómo se da esto en la realidad en que se vive.

6. ES CONVENIENTE QUE QUIEN COORDINA VAYA ANOTANDO LAS EXPERIENCIAS EN FORMA RESUMIDA Y PARTIENDO DE ELLAS TENER ELEMENTOS DE REFLEXIÓN

IV.– DISCUSION:

En la discusión lo central es ver los resultados que se lograron. Las **actitudes** que favorecen o no la organización y el trabajo colectivo. La acción espontánea en **relación** a la acción organizada. Relacionar estos elementos con la realidad de los participantes

el pueblo necesita

I.- OBJETIVO:

Analizar los principios de organización.

El papel del dirigente, la acción espontánea y la acción planificada.

II.–MATERIALES:

Los que haya en el lugar donde se está trabajando.

III.–DESARROLLO:

1.– Quienes coordinan o dos participantes preparan una lista que contenga un mínimo de seis tareas.

Las tareas pueden ser la búsqueda de objetos o la creación de algún tipo de cosa (hacer una canción, elaborar un dibujo).

¿QUÉ OTRA TAREA LES PONEMOS? ¿A VER, CUALES TENEMOS?
• DEFINIR QUÉ ES UNA ORGANIZACIÓN
• COGER UNA MOSCA VIVA
• HACER UN AFICHE SOBRE LA MUJER, CON RECORTES
• TRAER UNA NARANJA MADURA

2.– Se divide a los participantes en grupos (de 5 personas como mínimo cada uno). Cada grupo se organiza como le parezca para realizar las tareas.
Se da un tiempo preciso para ejecutar la tarea (Por ejemplo 10 minutos) depen diendo del grupo y las tareas pedidas.

3 Las tareas son leídas al conjunto del grupo, finalizada la lectura cada grupo se dedica a cumplir las tareas. El primero que termine en realizarlas es el que ganará

4.— Cuando el equipo tenga todas las tareas realizadas, se las presenta a las personas que están coordinando para que sean revisadas y se constate que están correctas.

5.— Una vez declarado el equipo ganador, el resto de los equipos, muestra las tareas que pudo realizar. Se evalúa cómo cada equipo se organizó para ejecutar las tareas.

IV. DISCUSION

La discusión se inicia cuando los grupos cuentan cómo se organizan para realizar las tareas, los problemas que tuvieron, como se sintieron, lo vivencial

¡EN NUESTRO GRUPO NO HUBO DIRECCIÓN!
TODOS SALIMOS ESPONTANEAMENTE A BUSCAR LAS COSAS COGIMOS DOS MOSCAS. PERO NO HICIMOS LA DEFINICION DE ORGANIZACIÓN PORQUE...

A partir de los elementos vivenciales referidos a la distribución del trabajo y la organización interna del grupo, se pasa a discutir en el plenario aspectos como: el papel de los dirigentes, la importancia de la división de tareas para ser más eficaz, la importancia de tener claro qué se quiere para poderlo enfrentar, las acciones espontáneas.

LUEGO...

Referir esa discusión a cómo esos aspectos se dan en la vida cotidiana de los participantes, o de una organización determinada.

HEMOS VISTO QUE EN CADA EQUIPO LA DIRECCIÓN FUE DISTINTA. ¿CÓMO ES ESA DIRECCIÓN EN EL SINDICATO?
EN EL SINDICATO ES COMO EN EL GRUPO TRES: SE PLANIFICA, PERO SÓLO EN LA DIRIGENCIA, POR ESO... (ETC)

RECOMENDACIONES:

Se deben escoger tareas que estimulen la organización y creatividad de los participantes.

Se puede pedir que cada grupo nombre a su responsable de antemano, para analizar luego por qué lo eligieron y como realizo la conduccion del grupo

UNO PARA TODOS...

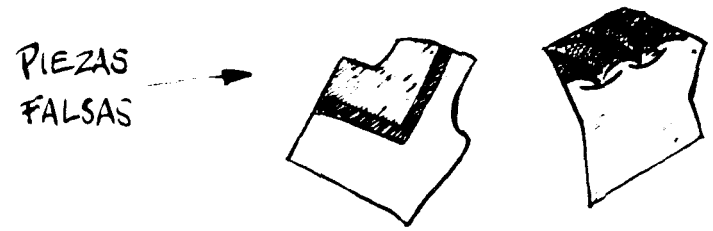
I OBJETIVO:

Hacer sentir la necesidad y conveniencia del trabajo colectivo y organizado.

II.– MATERIAL:

Un rompecabezas de cartón con una figura, distribuido en tres paquetes cerrados de la siguiente manera:

En los paquetes 2 y 3 se incluyen intencionalmente, dos piezas que no corresponden a la figura a armar, pero que su diseño gráfico es muy parecido a las verdaderas piezas.



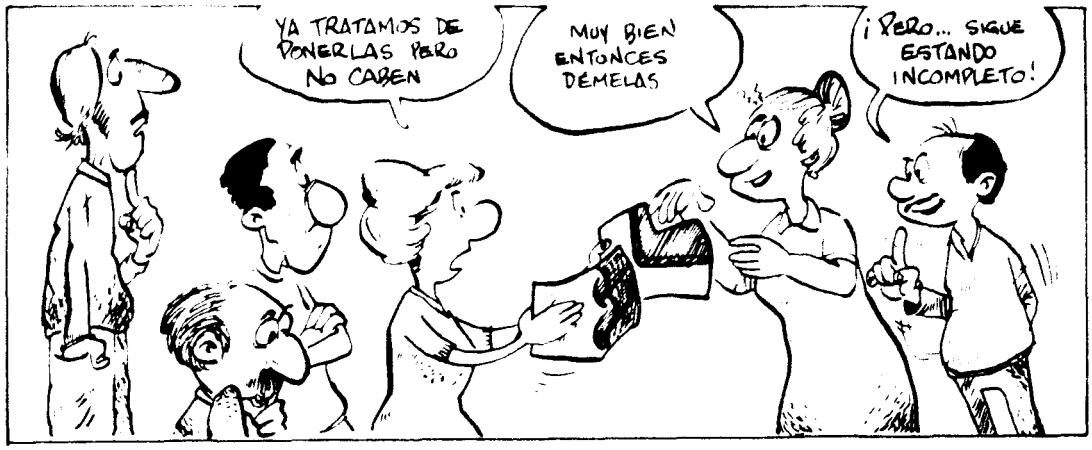
III. DESARROLLO:

1.- Se forman tres equipos de cinco personas cada uno y se nombran dos observadores que harán de jueces, éstos **deberán conocer** en qué consiste la dinámica.

2.- A cada equipo se le entrega un paquete y se les indica que van a armar **un rompecabezas** (esta indicación debe hacerse con mucho énfasis, ya que cada equipo debe creer que su paquete contiene el rompecabezas completo).

3.- Todos los equipos deberán abrir su paquete y comenzar a armar el rompecabezas al mismo tiempo. Se les da cinco minutos para realizar la tarea. Durante el desarrollo de la dinámica, el coordinador estará presionando permanentemente con el tiempo.

4.- Cuando un equipo termina de armar su paquete, se pide la opinión a los jueces observadores; puesto que será solamente una parte del rompecabezas, éstos dirán que no está completo.



5.- Colectivamente se otorga una prórroga de tiempo para concluir la tarea y se les pide a los equipos que analicen el trabajo realizado hasta el momento, para tener una visión general de la dinámica y de ser necesario se continúa. Al terminarse el tiempo se sigue el mismo procedimiento para dar otra prórroga.

IV. DISCUSION

Es importante iniciar la discusión con los comentarios de los compañeros sobre cómo se sintieron, qué pasó en el transcurso de la dinámica, lo vivencial.

EN NUESTRO GRUPO LO ARMAMOS RAPIDO PERO COMO SOBRABAN PIEZAS LO DESARMAMOS TRATANDO DE PONERLAS.
SI, YO LES DECIA QUE LAS DEJARAMOS DE LADO PERO NO HICIERON CASO

Luego analizar el significado de los símbolos presentes en la dinámica

El significado del dibujo, la casa en este ejemplo, trata de simbolizar el interés común que tiene el grupo, que podría tratarse de una cooperativa de vivienda.

Trata de simbolizar que es necesario una división de trabajo, pero no sólo realizar esa parte que le tocó; es necesario el trabajo particular preocupándose y no olvidándose del objetivo común.

Las piezas "falsas" en dos de los paquetes sirven para ilustrar la presencia permanente de obstáculos y problemas que distorsionan o dificultan el trabajo colectivo. La presencia también de compañeros que no permiten el desarrollo del trabajo.

A lo largo de la discusión se reflexiona en cuanto a las actitudes individuales y colectivas, sus ventajas y sus dificultades.

Nos permite discutir la importancia de la unión y la organización para poder cumplir realmente con las actividades colectivas.

El papel de los jueces y observadores, es fundamentalmente para tener una visión desde fuera, del desarrollo de la dinámica.

RECOMENDACIONES

Es conveniente que la figura del rompecabezas esté relacionada con el objetivo del trabajo del grupo con el que se está trabajando.

La organización

II. MATERIALES:

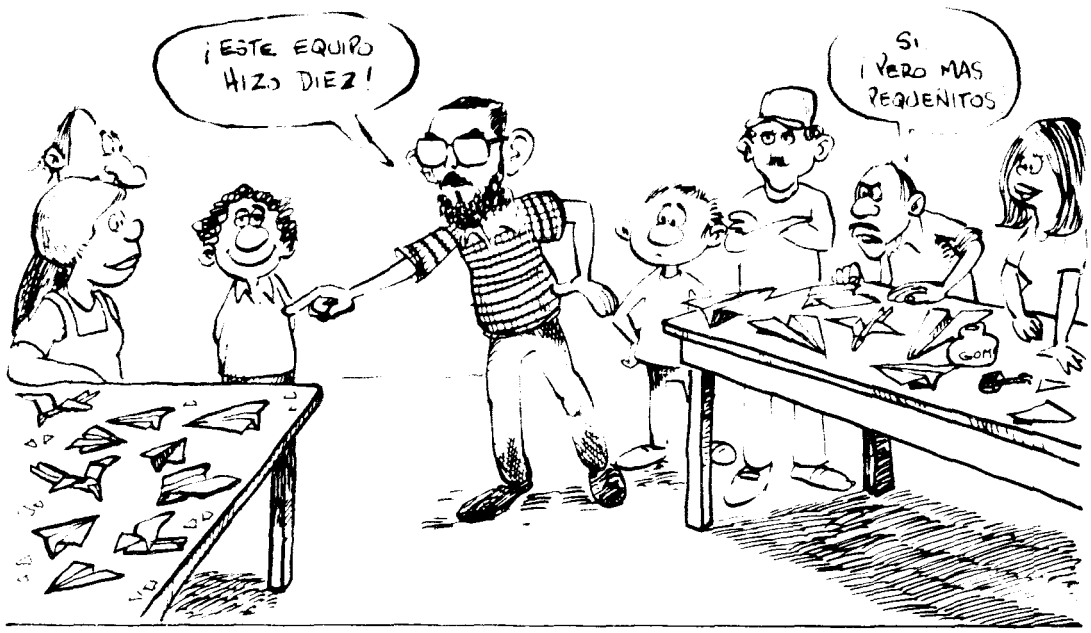
Tijeras, pegamento o goma, papel, cartulina (1 juego de material para cada equipo que se forme).

III. DESARROLLO:

1. Se forman equipos de un **máximo** de 8 personas.
2. En cada equipo, quien coordina, nombra a un observador (un "ojo"), el cual debe fijarse cómo se organiza el grupo para realizar el trabajo.
3. A cada equipo se le entrega el material necesario.

TIENEN 15 MINUTOS PARA CONSTRUIR AVIONES(*) EL EQUIPO QUE TENGA MÁS PRODUCCIÓN ES EL QUE GANA
*O CUALQUIER OTRO OBJETO
GOMA
AVIONES! YO EN EL COLEGIO ERA MAS PARA HACER AVIONES

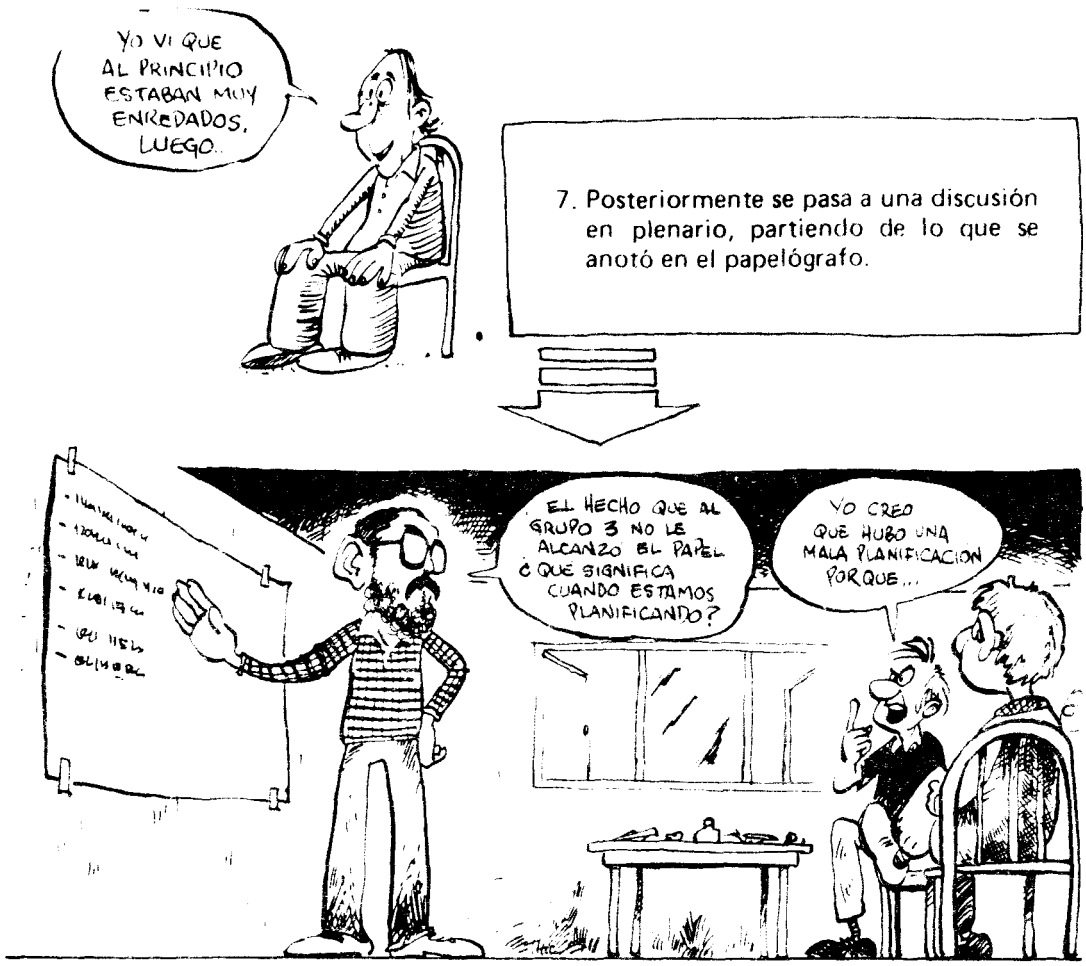
4 Terminado el tiempo, se pasa a plenario donde cada grupo va mostrando su "producción" y se ve cuál fue el ganador.



5. Empezando por el grupo ganador, cuentan como realizaron el trabajo, los problemas que tuvieron, etc. Quien coordina va anotando en la pizarra o papelógrafo.

AL PRINCIPIO NADIE SABIA COMO HACER LOS AVIONES
UN PROBLEMA ES QUE YO NO SABIA EN QUE AYUDAR
UNO TUVO UNA IDEA Y ENTONCES NOS PUSIMOS DE ACUERDO

6. Una vez que el grupo dice cómo trabajó, el **observador** cuenta cómo vio trabajar al grupo.


YO VI QUE AL PRINCIPIO ESTABAN MUY ENREDADOS, LUEGO...
EL HECHO QUE AL GRUPO 3 NO LE ALCANZO EL PAPEL ¿QUE SIGNIFICA CUANDO ESTAMOS PLANIFICANDO?
YO CREO QUE HUBO UNA MALA PLANIFICACION PORQUE...

7. Posteriormente se pasa a una discusión en plenario, partiendo de lo que se anotó en el papelógrafo.

IV. DISCUSION:

En la discusión se puede analizar la importancia de: la planificación, la dirección en un trabajo colectivo, la utilización de recursos, la división del trabajo.

Lo relacionado con el trabajo colectivo: compartir conocimientos, el valor de la crítica y autocrítica (Este último, por ejemplo, se puede discutir a partir del papel que juega el observador).

Como en toda dinámica los elementos simbólicos los relacionamos luego con la vida real.

¿EN NUESTRO GRUPO SUCEDE ALGO PARECIDO?
¿COMO TRABAJAMOS EN NUESTRA ORGANIZACIÓN?
PARA AQUELLOS QUE GUSTEN DE VARIANTES AQUÍ TIENEN UNA

V. VARIACIONES:

La misma mecánica, sólo que se hacen dos etapas de producción: Primera: igual que la anterior, pero en el plenario se muestra la "producción" y las anotaciones del compañero que está observando, sin discusión.

Se inicia la segunda fase: volviendo al trabajo de grupos bajo las mismas condiciones con la indicación de corregir lo que los observadores han dicho.

Se regresa al plenario a comparar los resultados de las dos fases y a la discusión.

Esta variante ayuda a profundizar en la importancia de evaluar críticamente el trabajo colectivo de manera permanente, para ir aprendiendo de los errores.

REMOVER OBSTACULOS

I.– OBJETIVO:

Ubicar los **problemas al interior de un grupo** o un trabajo.

Permite hacer una mejor **planificación** del trabajo al ver con qué elementos se cuenta y qué dificultades hay que enfrentar.

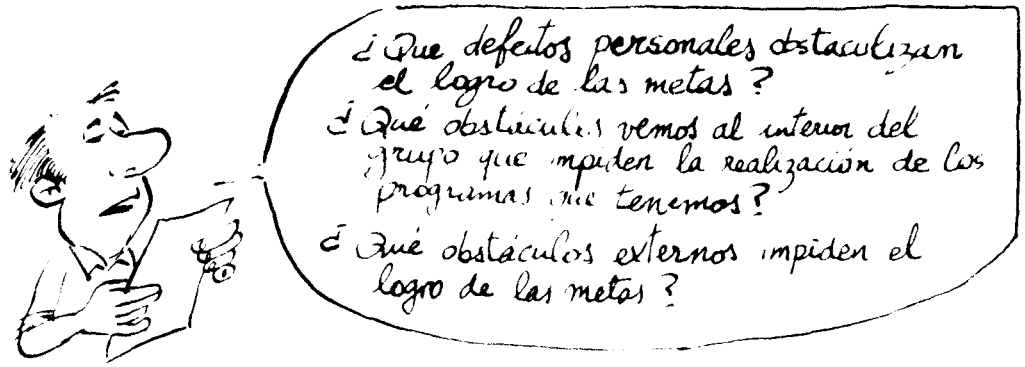
II.– DESARROLLO:

1.– Basándose en la realidad concreta del grupo (sus problemas, planes de trabajo, integrantes), se prepara material que apoye la identificación de los problemas.

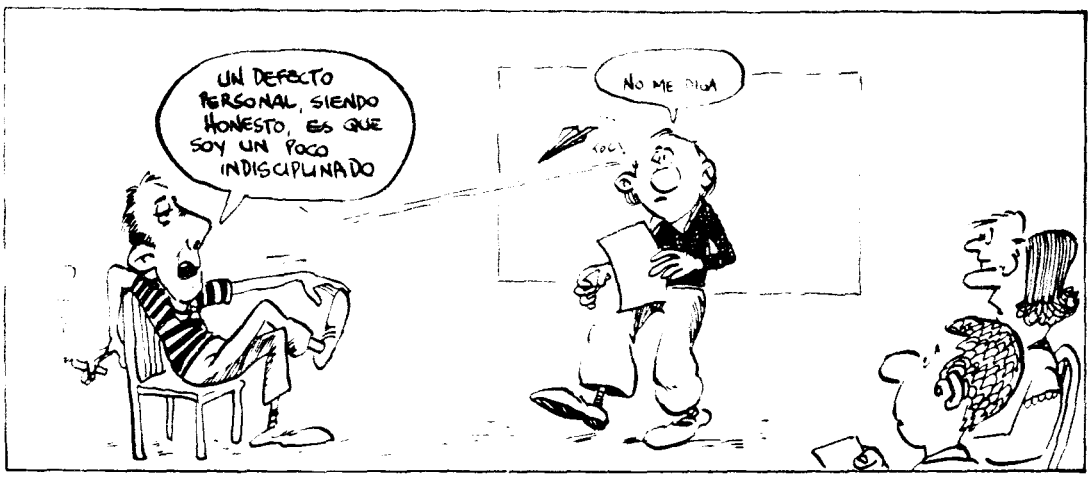
EN ESTA HOJA ESTÁN LAS ACTIVIDADES Y METAS QUE NOS HABIAMOS PROPUESTO LEAMOSLA Y VEAMOS QUE HEMOS LOGRADO REALIZAR HASTA AHORA
NO HEMOS LOGRADO MÁS SOCIOS
PERO HEMOS HECHO UN PERIODICO

2.– Se prepara de antemano una serie de preguntas básicas que permita ubicar los "obstáculos" que han habido para realizar el plan de trabajo o funcionamiento del grupo.

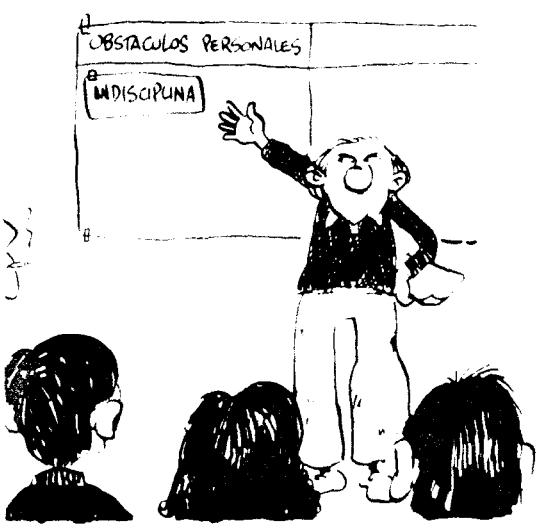
Y ya sea en forma individual o en grupos (según el número de participantes y tiempo) se debe responder de forma ***honesta y crítica.***


¿Que defectos personales obstaculizan el logro de las metas?
¿Qué obstáculos vemos al interior del grupo que impiden la realización de los programas que tenemos?
¿Qué obstáculos externos impiden el logro de las metas?

3.– Los grupos o personas escriben en las tarjetas sus opiniones.
Una opinión por tarjeta.



4.– Se hace una clasificación de las tarjetas.
Empezando por la primera pregunta y así sucesivamente.



5.– Una vez clasificada una pregunta, se ve cuál es el obstáculo central, lo mismo con las siguientes.

6. Luego de la clasificación se pasa, utilizando la misma mecánica a sugerir posibles soluciones a los obstáculos centrales.

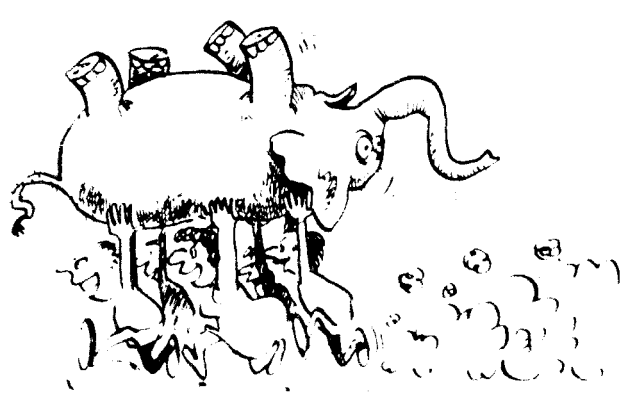
III.– UTILIZACION:

Es muy útil para **evaluar y corregir** errores en un grupo de personas que trabajan colectivamente.

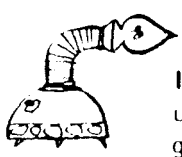
Permite iniciar un **proceso de planificación.**

IV.– RECOMENDACION:

Es importante que el que coordina **fomente** la discusión, aclaración y sustentación de las propuestas y problemas que se plantean.



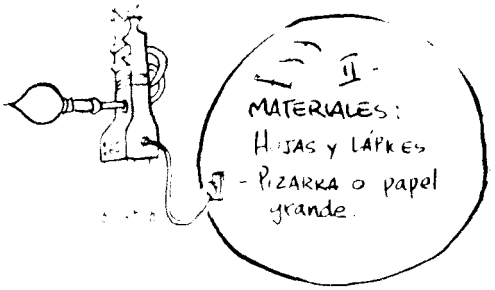
CAMPOS DE FUERZA



I.- **OBJETIVO**

Identificar los problemas en un momento concreto en un grupo u organización.

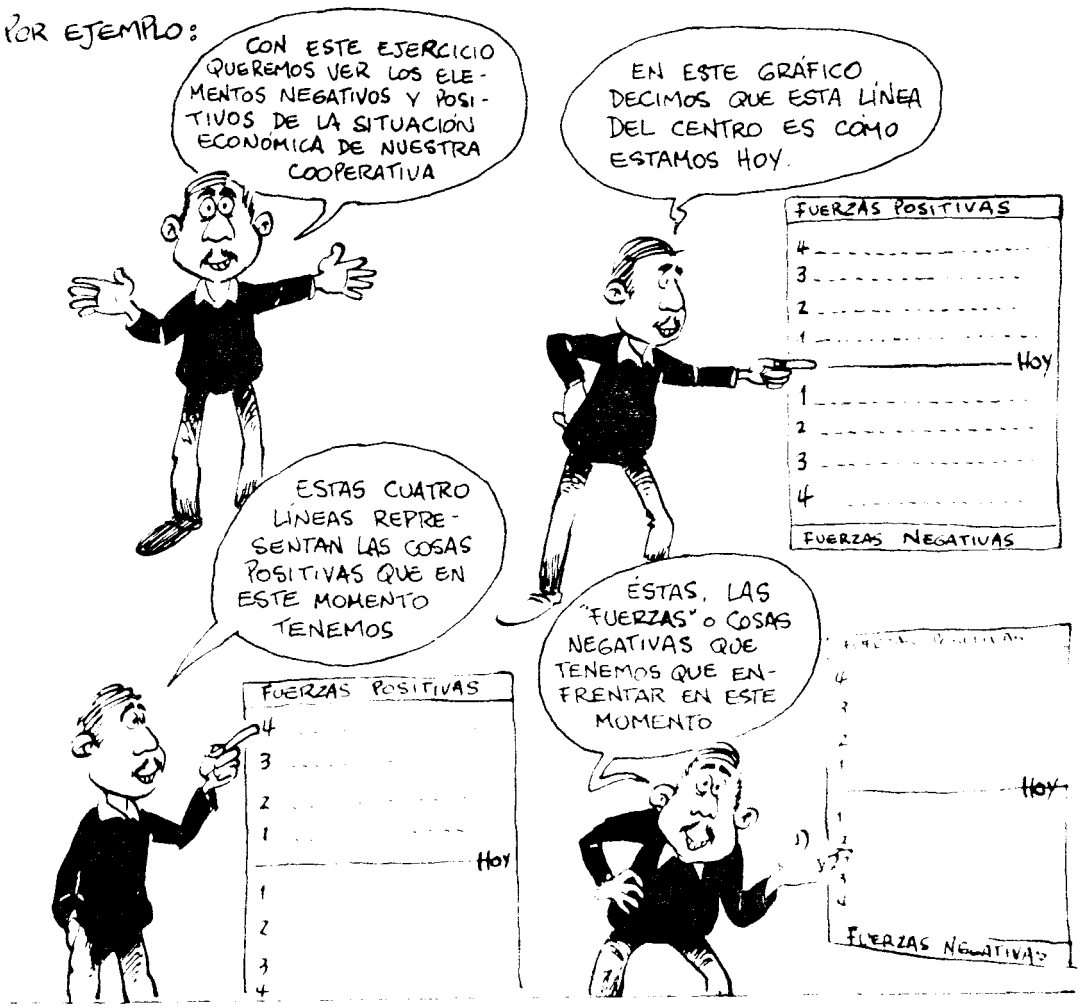
Permite **analizar** las fuerzas positivas o negativas en una organización o grupo en un momento específico.



III.- DESARROLLO:

1.- El que coordina explica **el objetivo** que persigue el ejercicio.

POR EJEMPLO:



LA NUMERACION ES LA IMPORTANCIA QUE LE DAMOS A CADA UNA DE ESAS FUERZAS MIENTRAS MAS CERCA DEL HOY, MAS URGENTE E IMPORTANTE.

2.- Cada participante **hace una lista** de las fuerzas positivas y negativas que se dan en el grupo u organización (o en el aspecto particular que se quiere tratar), escogiendo los más importantes.

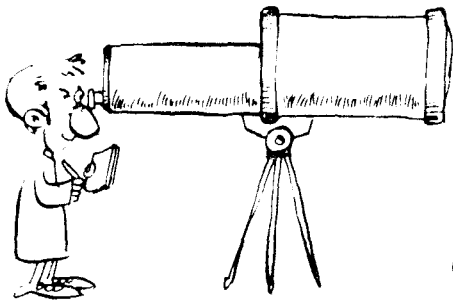
3.- Se forman grupos en que cada uno pone en común la lista que ha elaborado y se hace una gráfica que sea representativa del grupo, colocando en orden de importancia los elementos positivos y negativos.

4.- Cada grupo presenta en plenario sus conclusiones, se comparan entre sí y se saca a partir de la discusión y comparación una gráfica representativa del conjunto.

5.- Una vez elaborada "la gráfica final" se pasa a discutir, a estudiar más a fondo las fuerzas negativas para dar soluciones y a impulsar y mantener las positivas.

IV.- UTILIZACION:

Esta técnica es útil para analizar de forma rápida una situación particular de una organización o grupo, poniendo al conjunto al tanto de la situación y tareas inmediatas a impulsar.



Miremos más allá

I.- OBJETIVO:
APOYAR A UN GRUPO A ORGANIZARSE PARA EJECUTAR ACTIVIDADES CONCRETAS

II.- MATERIALES:

- hoja y lápiz para cada participante
- pizarra o papelógrafo.

III.-DESARROLLO: 1.- Cada participante responde por escrito una pregunta que sobre su organización se ha preparado de antemano.

EJEMPLO:

2. Se forman grupos de 4, 6 u 8 personas, según el número de participantes, para que pongan en común las respuestas que han dado y, en base a esa información, hagan un **modelo ideal**. Detallar cómo sería y cómo funcionaría.

QUISIERA QUE LAS CALLES TUVIERAN VEREDAS...
PODRÍAMOS TENER UNA BIBLIOTECA...
QUE POR LO MENOS HUBIERA AGUA TODOS LOS DÍAS...
LA ESCUELA DEBERÍA TENER MÁS SILLAS...
CON TODAS ESTAS IDEAS, ¿CÓMO DIRÍAMOS QUE SERÍA IDEALMENTE NUESTRA COMUNIDAD?
SERÍA CON AVENIDAS Y VEREDAS... UNA COMUNIDAD DONDE SEAMOS LOS VECINOS LOS QUE LA DIRIJAMOS...

Cada grupo debe organizarse para trabajar en esta etapa: nombrar su coordinador, anotar las participaciones y controlar el tiempo que ha sido acordado.

3.- Se pasa al plenario donde cada grupo presenta su **modelo ideal** escrito en un papelógrafo.
Quien coordina debe ir anotando todo lo que hay de comun en los papelógrafos. Se debe hacer notar en **base a preguntas** al plenario, aspectos que puedan faltar en relacion a lo economico, cultural, organizativo, etc.

4.- En base a la discusion de cada modelo, se puede elegir uno, por ser el que reúna la mayor cantidad de cualidades o por ser factible de llevar a cabo.

También puede elaborarse uno a partir del conjunto tomando en cuenta los criterios de las "cualidades" y lo factible.

5.- Centrándose en el modelo elegido se entra a **detallar las necesidades más urgentes a resolver** y tareas que se pueden hacer.

...Y CON UN PLAN **ELEMENTAL**, SE ENTRA A PRECISAR LAS ACCIONES INMEDIATAS.

6.- Luego se elabora un plan de cómo podrían irse cumpliendo otras tareas para alcanzar "el modelo ideal":

Esta etapa puede realizarse en grupo o plenario, según los participantes y el tiempo.

Se detallan las actividades a realizar:

- Acciones a llevar a cabo
- Controles
- Evaluaciones
- Responsables
- Luego se precisan cada una de esas acciones.

SE PUEDE USAR LA SIGUIENTE GUÍA:

- QUÉ SE VA A HACER
- PARA QUÉ SE VA A HACER
- CÓMO
- QUIENES
- CON QUE MEDIOS
- CUÁNDO
- DÓNDE
- PLAZOS

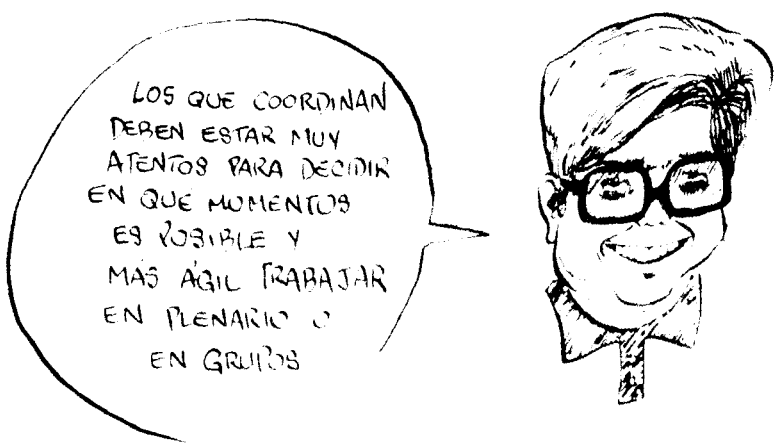
Para esto se puede trabajar en grupos, luego socializarlo en plenario.

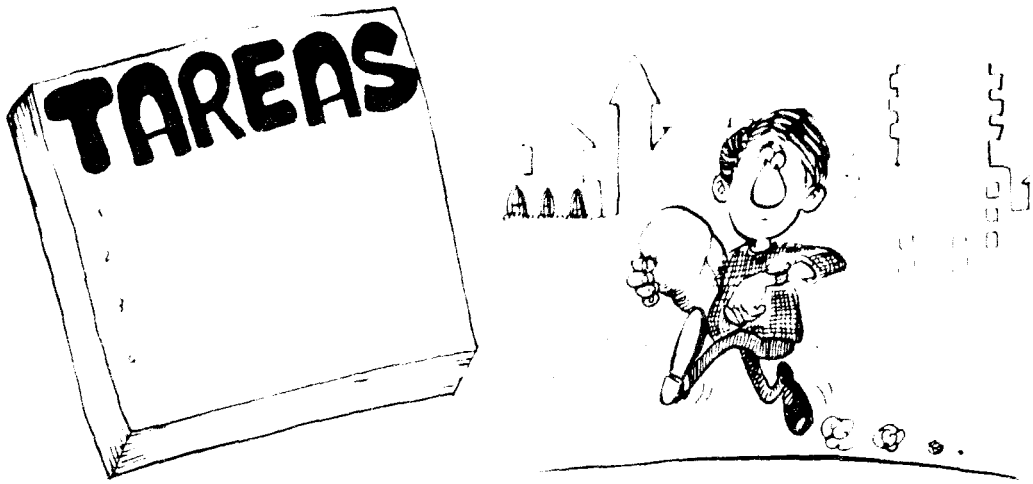
IV. UTILIZACIÓN:

ESTA TÉCNICA ES MUY ÚTIL PARA APLICARLA CON GRUPOS QUE NECESITAN ORDENAR SU TRABAJO Y PLANIFICAR ACCIONES CONCRETAS.

V. RECOMENDACIONES:

ES UNA TÉCNICA QUE DEBE APLICARSE TOMANDO EN CUENTA QUE REQUIERE BASTANTE TIEMPO. PUEDEN HACERSE VARIAS SESIONES PARA LLEVARLA A CABO.


LOS QUE COORDINAN DEBEN ESTAR MUY ATENTOS PARA DECIDIR EN QUÉ MOMENTOS ES POSIBLE Y MÁS ÁGIL TRABAJAR EN PLENARIO O EN GRUPOS

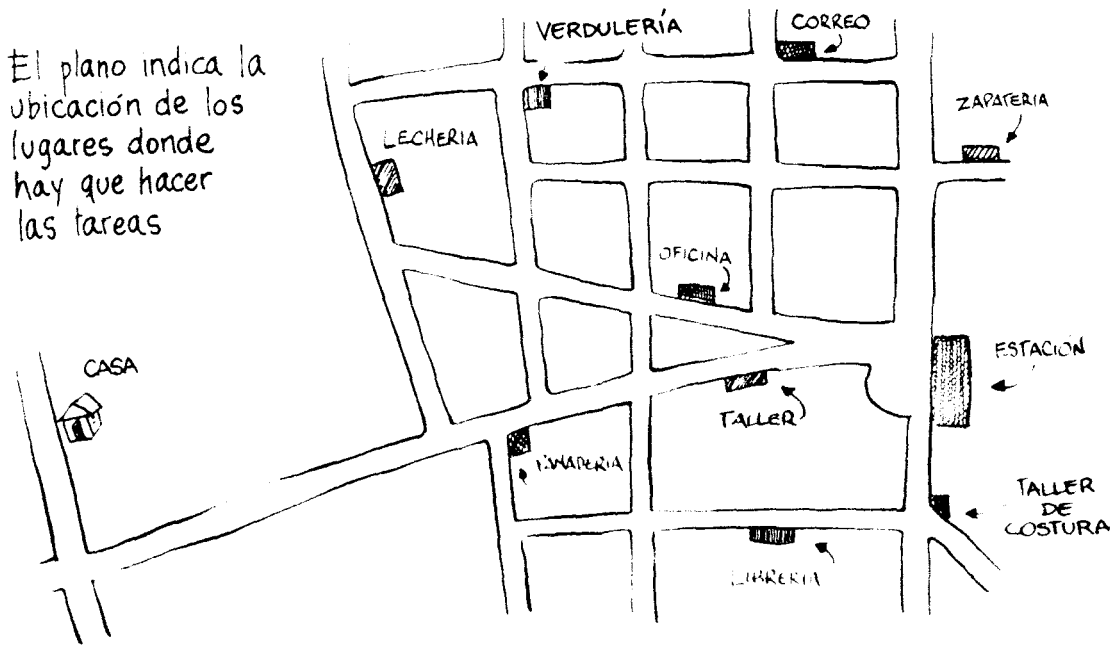


I – OBJETIVO:

Ejercicio de **planificación**, de **lógica** y **juicio práctico** frente a hechos concretos.

II.– MATERIAL:

- Hojas mimeografiadas con copias del gráfico y las instrucciones.
- Lápices
- Hoja grande o pizarra donde se dibuja el siguiente gráfico:



III. DESARROLLO:

1 Se entrega una hoja con el gráfico e instrucciones a cada participante.

2.– La hoja de instrucciones dice lo siguiente: "Usted debe salir de su casa a las 9:15 horas, hacer una serie de tareas, y estar de regreso a las 13 horas (1 p.m.). Para recorrer el camino de su **casa** a la **estación** se tarda 30 minutos. La **oficina** donde debe pagar los impuestos cierra a las 10 horas. Los **comercios** y el **correo** cierran a las 12 horas y la **panadería** abre después de las 11 horas. El recorrido debe hacerse a pie. Las tareas son las siguientes:

1– Llevar unos zapatos al zapatero.

2– Recoger una máquina de escribir del taller.

3– Llevar un vestido al taller de costura.

4– Mandar un paquete de 10 kgs. por correo.

5 – Pagar los impuestos en la oficina

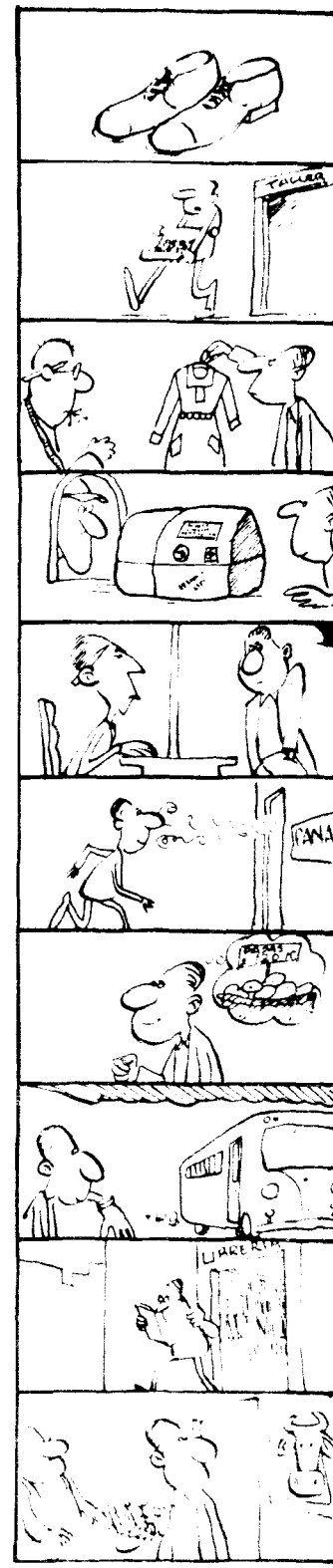
6 Comprar pan.

7 Comprar 1/2 kilo de papas.

8 Esperar unos amigos que llegan en el bus a las 12 30 horas

9 Comprar un libro

10 Comprar un litro de leche en la lechería.



3. Cada participante escribirá el orden en el cual hará todas las tareas.

4.– La solución correcta es la siguiente:

1.– Oficina
2.– Correo
3.– Zapatería
4.– Taller de costura
5.– Librería
6.– Panadería
7.– Lechería
8.– Verdulería
9.– Taller
10.– Estación

5.– Se da tiempo suficiente según el grupo (20 minutos es tiempo adecuado).
Según el número de participantes se pueden comparar las respuestas formando grupos, o se hace en plenario. Hasta sacar entre todos las respuesta correcta.

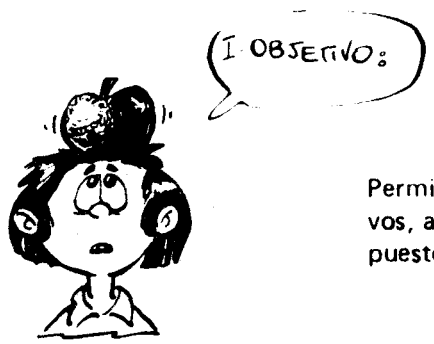
IV.– DISCUSION:

Se analiza la lógica de las respuestas, cómo debemos tomar en cuenta los hechos concretos para planificar las acciones. La importancia de planificar; analizar cómo ordenamos en el tiempo y en concreto nuestras acciones.

V. UTILIZACION:

Este ejercicio es útil aplicarlo para **motivar** el estudio de la planificación.
También como un ejercicio de abstracción y lógica.

El Tiro al Blanco



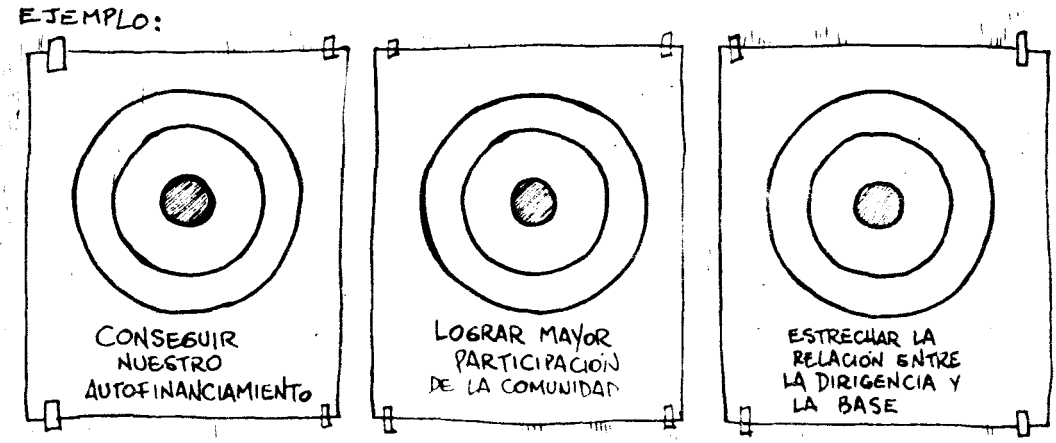
Permite **evaluar la correspondencia** que hay entre, objetivos, acciones o tareas que un grupo organizado se ha propuesto, y las necesidades concretas a que se enfrentan.

II.–MATERIALES:

Cartulina o papel grande (50 cm x 50 cm)
Tarjetas o papeles pequeños

III.–DESARROLLO:

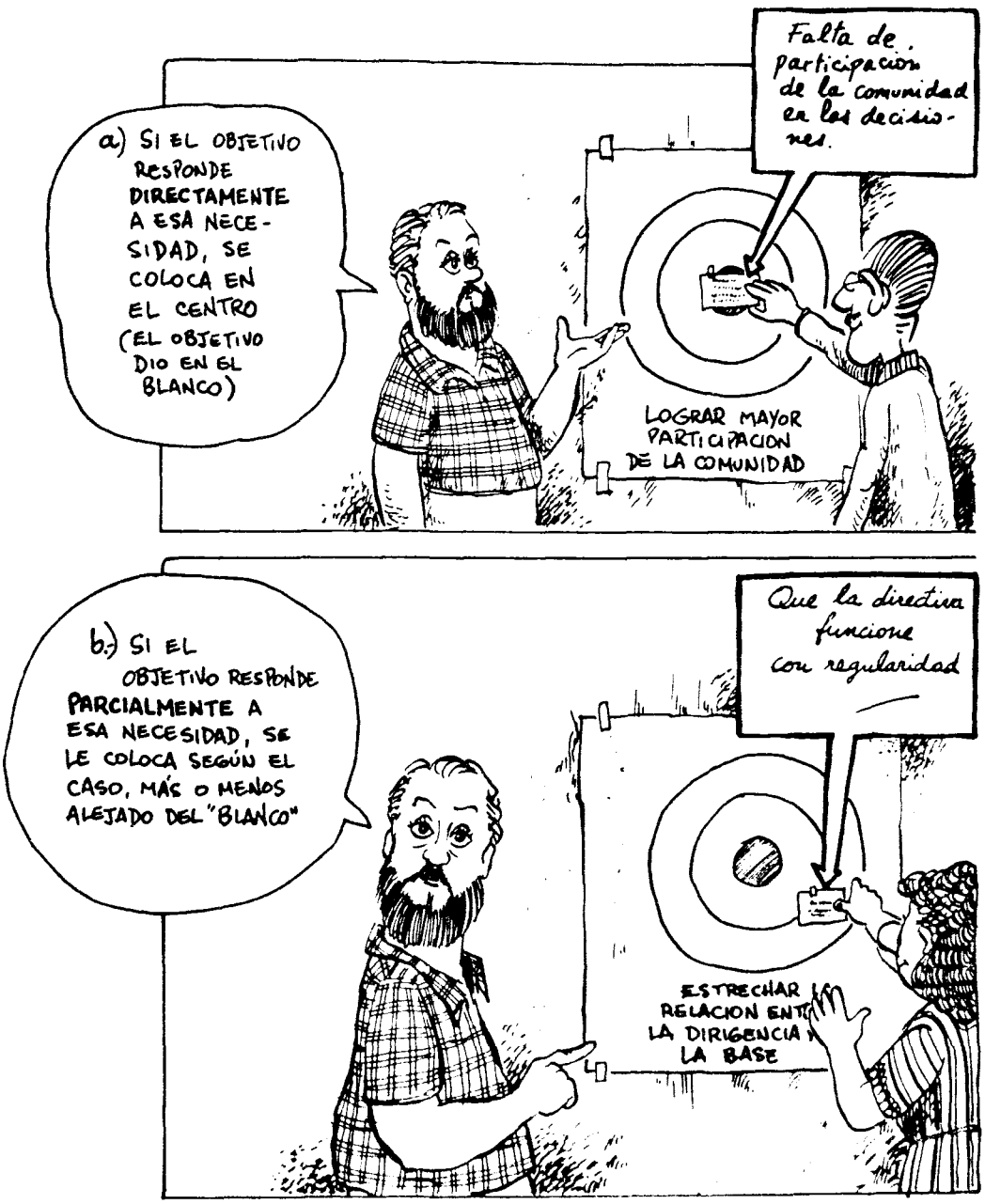
1.- Previamente, quien coordina prepara unos "blancos" en las cartulinas, debajo de los cuales se escriben los objetivos (o acciones, o tareas) **que el grupo se propuso** cumplir.


EJEMPLO:
CONSEGUIR NUESTRO AUTOFINANCIAMIENTO
LOGRAR MAYOR PARTICIPACIÓN DE LA COMUNIDAD
ESTRECHAR LA RELACIÓN ENTRE LA DIRIGENCIA Y LA BASE

2.- Los participantes elaboran (en grupos o individualmente) unas tarjetas en las que colocan una necesidad importante que vive la organización actualmente (una en cada tarjeta). El número de tarjetas dependerá de la situación concreta.

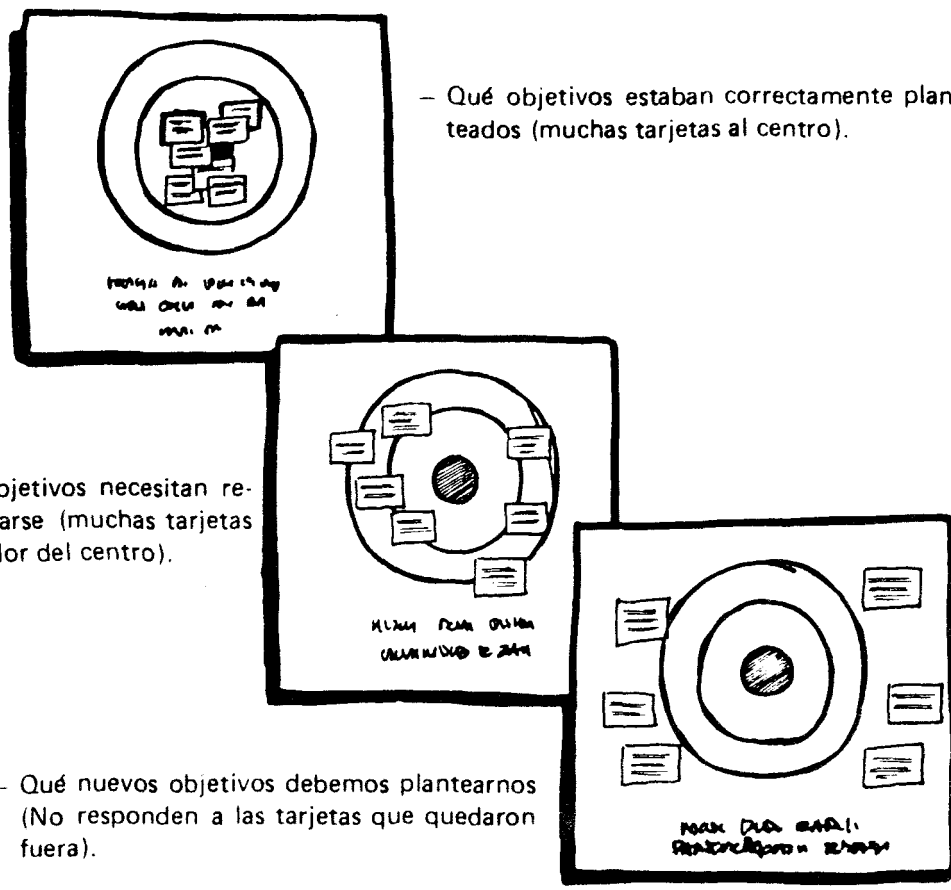
3. Luego, se socializan las tarjetas para anotar las necesidades que sean comunes (ver procedimiento de la Lluvia de Ideas por Tarjetas, página 2.18).

4. Se colocan luego los "blancos" para que sean visibles para todos. Por turno (individual o por equipos, se colocan **las tarjetas de necesidades** en el blanco de **objetivos** que le corresponde.


a) SI EL OBJETIVO RESPONDE DIRECTAMENTE A ESA NECESIDAD, SE COLOCA EN EL CENTRO (EL OBJETIVO DIO EN EL BLANCO)
Falta de participación de la comunidad en las decisiones.
LOGRAR MAYOR PARTICIPACION DE LA COMUNIDAD
b) SI EL OBJETIVO RESPONDE PARCIALMENTE A ESA NECESIDAD, SE LE COLOCA SEGÚN EL CASO, MÁS O MENOS ALEJADO DEL "BLANCO"
Que la directiva funcione con regularidad
ESTRECHAR LA RELACION ENTRE LA DIRIGENCIA Y LA BASE

c) Si la necesidad no es contemplada en ningún objetivo, se le coloca fuera, ("tiro al aire").

5. Una vez que se colocaron todas las tarjetas se evalúa:



– Qué objetivos estaban correctamente planteados (muchas tarjetas al centro).

– Qué objetivos necesitan reformularse (muchas tarjetas alrededor del centro).

– Qué nuevos objetivos debemos plantearnos (No responden a las tarjetas que quedaron fuera).

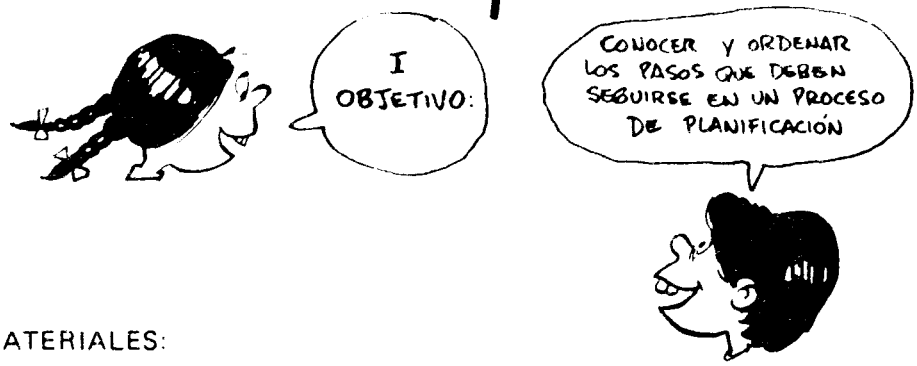
IV.–UTILIZACION:

Esta técnica es muy útil para hacer evaluaciones parciales de un plan de trabajo elaborado.

SUGERENCIA:

Modificar el contenido de la técnica de manera creativa, puede ser útil para **evaluar la correspondencia** entre muchos otros aspectos (Area de trabajo/logros; Actividades/recursos, etc.).

El luche de la planificación



II.–MATERIALES:

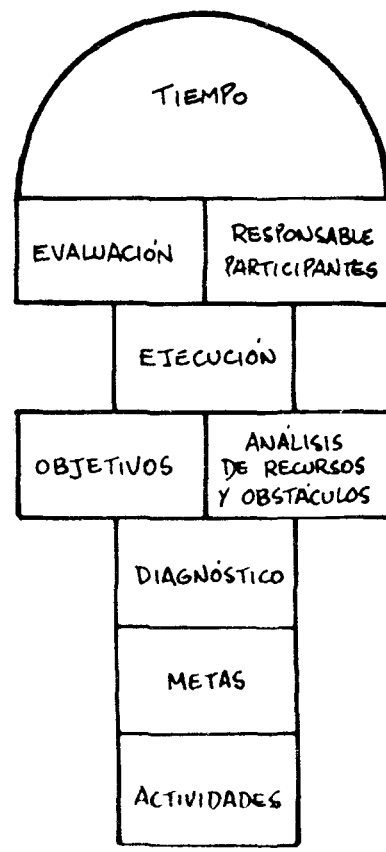
Tiza o marcadores
Una piedra, una bola de papel mojado

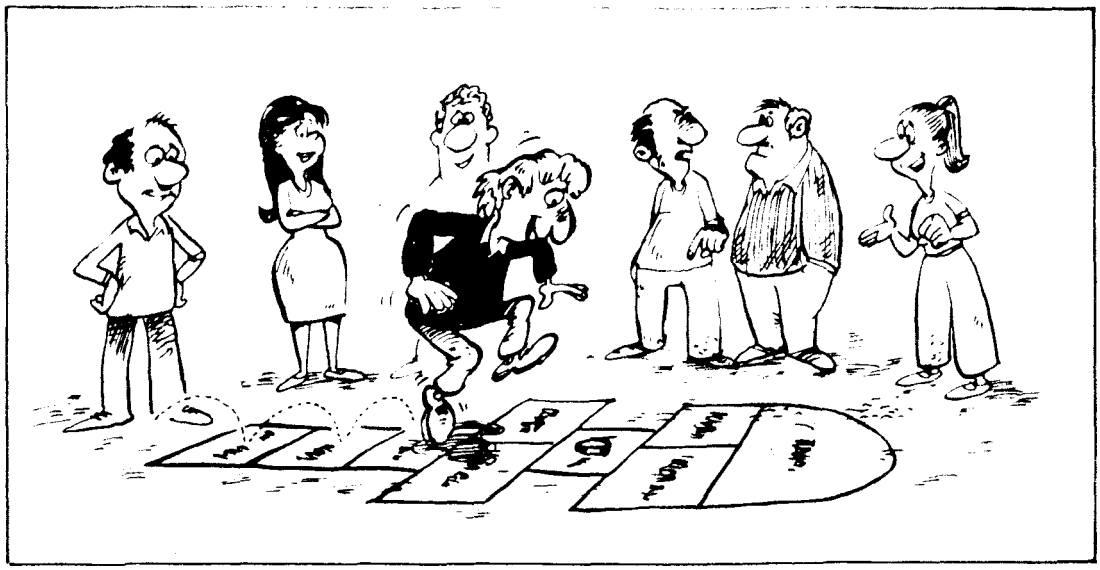
III.–DESARROLLO:

1. Se dibuja en el piso un luche y se escribe en cada cuadro un paso de un proceso de planificación, distribuídos al azar.

2. El jugador de turno, debe arrojar un objeto pequeño (piedrita, tornillo, bola de papel mojado, etc.) al cuadro que considere que corresponda al primer paso del proceso de planificación y entonces juega al luche; saltando en un pie y recogiendo su objeto, regresa de nuevo al punto de partida tratando de no pisar las líneas del luche.

EJEMPLO:





3.- Una vez que el jugador ha regresado al punto de partida, el coordinador pregunta al grupo si el paso que se ha señalado es el correcto. Colectivamente se discute la respuesta. Si el jugador ha acertado, continúa de la misma manera con el paso que él considere que sigue en el proceso de planificación; si se equivocó cede el turno a otro jugador. Quien complete primero todos los pasos del proceso, se declara vencedor.

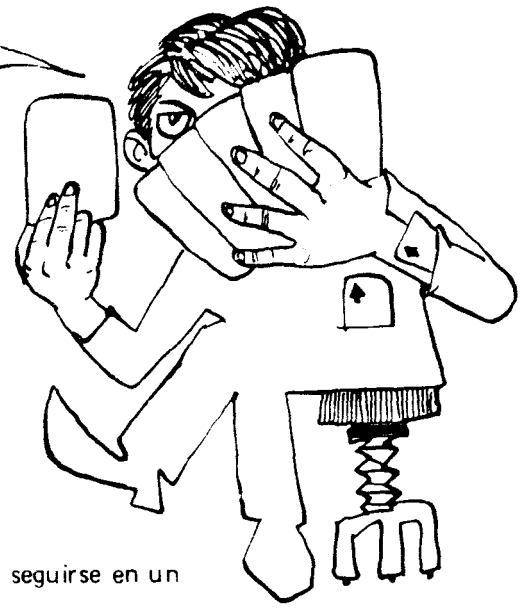
IV.–RECOMENDACIONES:

Hay que explotar todas las posibilidades que el juego presenta como tal (si el objeto lanzado cae fuera del cuadro, el jugador pierde, también si se cae el jugador y se sostiene con la mano, etc.)

Es preferible jugarlo por equipos; en este caso, será un representante del equipo quien haga la jugada.

El coordinador debe orientar y en último caso decidir, cuando un movimiento es correcto, pues puede darse el caso que todos los participantes estén de acuerdo que una jugada fue correcta, cuando en realidad no lo es.

LA BARAJA DE LA PLANIFICACIÓN



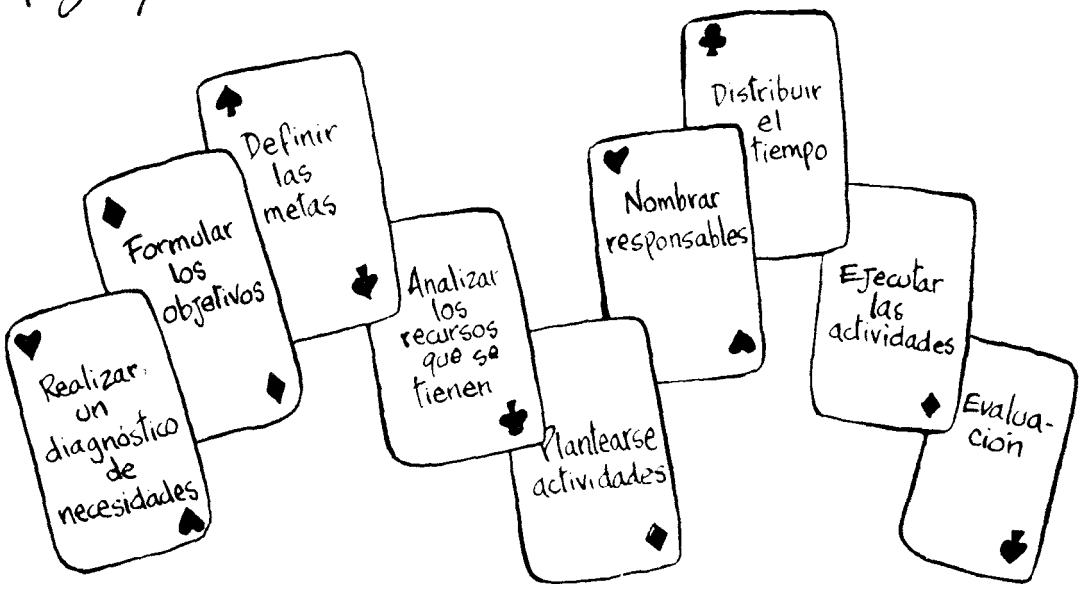
I.– OBJETIVO:

Conocer y ordenar los pasos que deben seguirse en un proceso de **planificación.**

II.– MATERIALES:

Tarjetas grandes (15 x 25 cm) en las que se escriben los pasos de un proceso de planificación, (como si fueran naipes de una baraja).

Ejemplo:

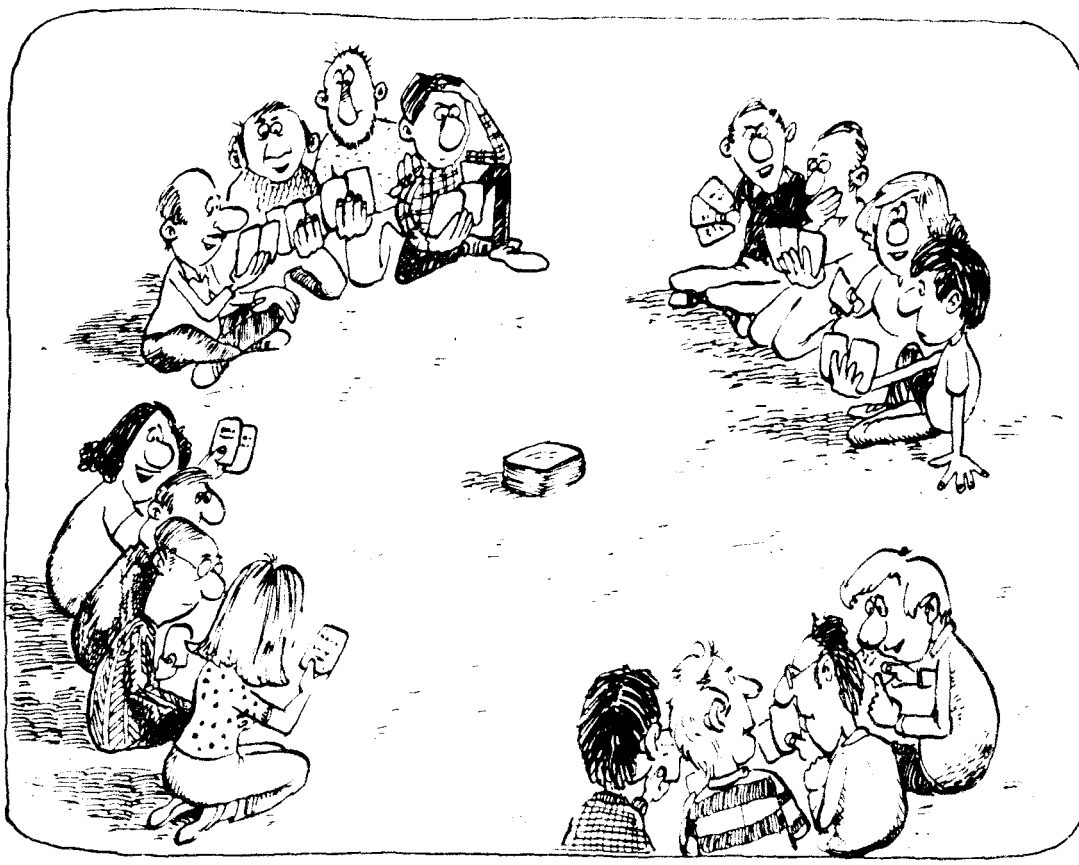


III DESARROLLO

1. Se divide a los participantes en grupos de cuatro personas cada uno.

2. Se elabora un juego completo de cartas para cada grupo, y uno adicional.

3. Se barajan todas las cartas y se reparten nueve a cada equipo, dejando las restantes al centro.



Cada equipo debe deshacerse de sus cartas repetidas y tener 9 cartas distintas en la mano (o sea los 9 pasos basicos para la planificación).

4. Se juega como en un juego de baraja (naipe): un grupo se descarta de una repetida y la coloca en el centro, hacia arriba, tomando la de encima del grupo. (Solo se puede cambiar una carta a la vez)

Si el grupo de la izquierda necesita esa carta que está hacia arriba la toma, si no saca la que sigue del grupo y se descarta de una repetida. Y así se sigue.

5.- Una vez que un grupo tenga las nueve cartas diferentes, deberá **ordenarlas** de acuerdo a lo que creen deben ser los pasos ordenados del proceso de planificación.

Ejemplo:

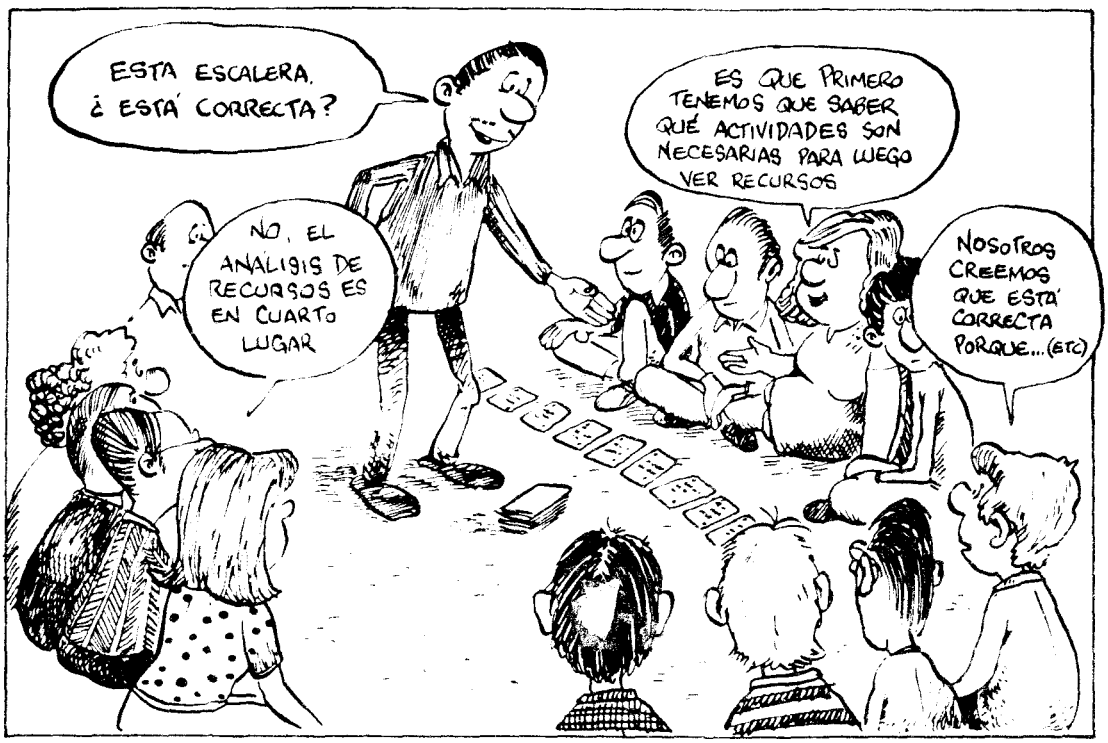
PRIMERO EL DIAGNOSTICO PORQUE AHI VEMOS LOS PROBLEMAS TAL CUAL
NO SÉ. TAL VEZ SERIAN LOS OBJETIVOS...
EL SEGUNDO ME PARECE QUE SERÍA PLANTEARSE ACTIVIDADES
MMM..

6.- Cuando cualquiera de los equipos considera que su escalera está bien ordenada dice: Escalera

El coordinador actuará como juez haciendo que el resto del grupo descubra si hay o no errores.

7 Al descubrirse un error el equipo que ha propuesto debe reordenar su baraja. Se debe discutir el orden propuesto por cada equipo para poderlo defender o sustentar frente al grupo.

8.- El primero de los equipos que establece el orden correcto es el que gana. Se discute en plenario el por qué del orden de cada paso de la planificación.


ESTA ESCALERA, ¿ESTÁ CORRECTA?
NO, EL ANÁLISIS DE RECURSOS ES EN CUARTO LUGAR
ES QUE PRIMERO TENEMOS QUE SABER QUÉ ACTIVIDADES SON NECESARIAS PARA LUEGO VER RECURSOS
NOSOTROS CREEMOS QUE ESTÁ CORRECTA PORQUE... (ETC)

IV.- DISCUSION:

La discusión se empieza a desarrollar a lo largo de la misma técnica.
Es conveniente que cuando ya hay un equipo ganador, los otros equipos muestren "la escalera" que habían ordenado y se discuta a fondo el por qué del ordenamiento que se ha hecho.

Luego de esto, cada grupo puede pasar a aplicar los pasos de planificación en la elaboración de un plan de trabajo concreto.

INDICE

DINAMICAS DE ANIMACION 1

Presentación por parejas 1.1
Amigo secreto 1.3
Baile de presentación 1.5
Canasta revuelta 1.7
La telaraña 1.9
Los *refranes* 1.10
Los nombres escritos 1.11
Las lanchas 1.12
El correo 1.14
Cola de vaca 1.15
La doble rueda 1.16
Un hombre de principios 1.18
Cuerpos expresivos 1.19
Se murió Choche 1.20
El asesino 1.22
Caos 1.24
Quítame la cola 1.25
El puente 1.26
Pobrecito gatito 1.27
Calles y avenidas 1.28
Conversando con números 1.29
Mar adentro mar afuera 1.30
El alambre pelado 1.31
Alto y siga 1.32
Guiñando el ojo 1.34
¿Quién empezó el movimiento? 1.36
Levántense y siéntense 1.38
El bum 1.39
Esto me recuerda 1.40
El mundo 1.41
El pueblo manda 1.42
Los números 1.43
Corriente eléctrica 1.44
Cuento vivo 1.46
La viejita 1.47
Números chinos 1.49
La cacería 1.50
El futbol 1.52
Chocolateado 1.57
Jirafas y elefantes 1.59
Carrera de ida y vuelta 1.60

TECNICAS DE ANALISIS GENERAL 2

El sociodrama 2.1
Juego de roles 2.5
La pantomima 2.9
Las estatuas 2.12
Cuento dramatizado 2.16
Lluvia de ideas 2.18
Afiche 2.24
Papelógrafo 2.27
Philips 66 2.31
Discusión de gabinete 2.33
Estudio de casos 2.38
Jurado 13 2.40
Noticiero popular 2.46
En río revuelto ganancia de pescadores 2.49
La ley del mar 2.52
La Pecera 2.55
La piñata 2.58
Lectura de cartas 2.61
Pozo de la realidad 2.66
El dominó 2.67
Lotería 2.70
La liga del saber 2.72
Sombras chinas 2.74
¿Qué sabemos? 2.77
La búsqueda del tesoro 2.82
Puro cuento 2.91
La carta 2.94

EJERCICIOS DE ABSTRACCION 3

Las figuras 3.1
La historia 3.5
Descripción objetiva y subjetiva 3.9
Palabras claves 3.11
Laberintos 3.13
Cadena de asociaciones 3.14
La última letra 3.15
Conexiones 3.16
Telegrama corto 3.17
Objeto y numero 3.18
Lectura eficiente 3.20

EJERCICIOS DE COMUNICACION 4

Yo lo miro así 4.1
Idioma-lenguaje expresión 4.4
El rumor 4.6
Comunicacion con preguntas sin preguntas 4.8
Doble personalidad 4.11
¿Es así? 4.14
Comunicación sin saber de que se trata 4.16
La persona perdida 4.18

DINAMICAS DE ORGANIZACION Y PLANIFICACION 5

Las botellas 5.1
Rompecabezas 5.5
El muro 5.8
Reconstrucción 5.12
La gente pide 5.16
Zapatos perdidos 5.18
El pueblo necesita 5.22
Uno para todos 5.25
La organización 5.29
Remover obstáculos 5.33
Campos de fuerza 5.36
Miremos más allá 5.38
Tareas 5.42
El tiro al blanco 5.45
El Luche de la planificación 5.48
La baraja de la planificación 5.50